Pubblicazione mensile - Anno V
NUMERO 59 - MAGGIO 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamenti
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Esecuzioni Grafiche:
Marco Tamagnini
Proof Reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Yari Lanzoni, Mirko Pellicioni, Barbara Riddei, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

NOTA: Da questo mese inizia la saga che ci porterà alla conclusione di **Assembler 0X**!

SAILOR MOON

Una cometa sta attraversando lo spazio vicino alla Terra, e l'astronomo Kakeru Ozora la identifica e la classifica. La gattina Luna, in seguito a un incidente, viene da lui raccolta e curata, scoprendo in questo ragazzo un romanticismo e una fede nei sogni unica. Quello che non sa, però, è che Kakeru è entrato in possesso di un singolare cristallo pensante, probabilmente staccatosi dalla cometa da lui avvistata...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata; Skuld, la minore, è un genio della meccanica. Ma il vero pericolo è costituito da Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra: tramite alcuni capelli di Urd, la diavolessa clona la sua eterna rivale, scindendo poi nei due corpi la parte buona e quella malvagia della dea. Ne risultano così due Urd, una timida e angelica, l'altra maliziosa e malvagia. Ed è proprio quest'ultima che, raggirando Keiichi, getta nello sconforto Belldandy... almeno finché la Urd buona e Skuld non entrano in azione!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot: il caposezione Toshiya Sakazaki realizza, per l'imbarazzo generale, il Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Ma se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

NOTA: Anche se ormai il nostro Masatsugu Iwase ci ha abituato all'umorismo delle sue anime-citazioni, sappiate che d'ora in poi **Calm Breaker** inizierà davvero a straripare di personaggi noti e di situazioni divertenti che li vedranno co-protagonisti di Sayuri & company. Oltre a questo, anche battute e titoli si stanno evolvendo in quella direzione, per cui il lavoro redazionale di adattamento dei testi deve diventare sempre più capillare anche per noi Kappa boys. Per esempio, il titolo originale del presente episodio (vedi il box sotto il sommario) richiama ben due note serie giapponesi: la prima è *Cooking Papa* (una storia di... cucina!) e l'altra è il ben noto *Tetsujin 28 Go* (da noi noto come *Super Robot 28*). Dato che in Italia è nota solo quest'ultima, abbiamo trasformato il titolo in modo che avesse un'assonanza con essa... tenendo comunque presente il fattore gastronomico! Siamo stati bravi o ci meritiamo un pugno?

DOSSIER

Sailor Stars

Tutte le immagini sono © Naoko Takeuchi / Kodansha / TV Asahi / Toei Doga

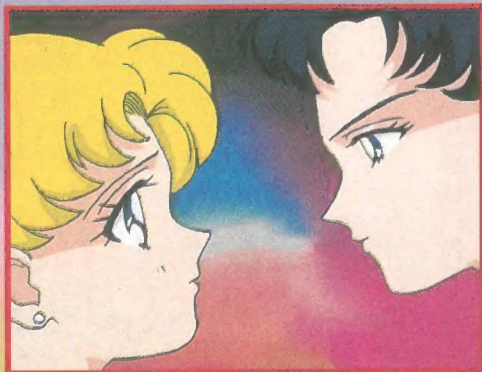
di Andrea Pietroni

Il 9 marzo del 1996 prende il via quella che sarà l'ultima serie che vede come protagonista **Sailor Moon**, il cui titolo è **Sailorstars**, quasi a indicare che il successo delle guerriere che vestono alla marinaretta ha raggiunto anche le stelle. Sicuramente è anche la serie più interessante assieme a **Sailor Moon S**, sia per l'introduzione di molti nuovi personaggi, sia come svolgimento della storia che, al contrario delle altre serie, non è stata appesantita dai consueti episodi riempitivi. Naturalmente, contemporaneamente alla messa in onda televisiva prosegue anche la versione a fumetti, che differisce per diversi particolari da quella a cartoni animati approfondendo la storia con maggiori dettagli. I primi sei episodi fanno da epilogo alla precedente serie (**Sailor Moon Super S**) e introducono il nuovo pericoloso nemico. Altra novità rispetto alle precedenti serie è il cambio di sigla d'apertura: per le prime quattro è infatti sempre stata **Moonlight Densetsu** (vedi **Karaoke** in **Kappa Magazine** nr. 35), mentre per questa ultima serie i produttori hanno deciso di sostituirla con la più coinvolgente **Sailor Star Song**. Naturalmente, **Sailorstars** è giunta anche in Italia (mentre scriviamo queste righe, la serie è a metà della sua programmazione), e come era facile aspettarsi è stata colpita da assurde censure: tralasciando i soliti cambi di nomi, che in questo caso sono stati abbastanza contenuti (incredibile, i Three Lights hanno i nomi originali!), troviamo decine di fermo immagine e inserimenti di sequenze ferme per eliminare alla vista tutte le scritte che compaiono in giapponese. Ma questo non è ancora niente! Le Sailor Star Lights sono diventate le sorelle gemelle dei Three Lights, e la sequenza della trasformazione (in cui si vedevano chiaramente le forme maschili cambiare in quelle femminili) è stata tagliata aggiungendo assurdi fermo

immagine (addirittura con dissolvenza in corso) di cui si accorgerebbero anche i sassi; chissà allora cosa succederà nell'ultimo episodio, quando la nostra Sailor Moon combatterà completamente nuda? Forse non lo vedremo neanche, visto che nel frattempo è uscita un'audiocassetta che oltre a contenere tutte le sigle cantate dalla nostra 'amata' Cristina d'Avena, ci presenta proprio l'ultimo episodio in versione audio; certo che sarebbe veramente assurdo se succedesse questo, ma viste le idiozie perpetrate dagli adattatori italiani, non ce la sentiamo di escluderlo.

Per quanto a lungo possano durare le cose, sappiamo benissimo che prima o poi si arriva alla loro fine, e anche se a finire è una cosa 'banale' come una serie a fumetti o a cartoni animati, per chi ci è affezionato è molto difficile farsene una ragione. Questo è quanto è accaduto ai milioni di fan sparsi in tutto il mondo quando hanno appreso la notizia dell'imminente fine di una delle serie più amate degli ultimi anni. Per cinque lunghi anni (periodo in cui sono andate in onda in Giappone le cinque serie di **Sailor Moon**) abbiamo visto lo svolgersi delle vicende delle Sailorsenshi (Sailor guerriere), e nonostante fossero solamente disegni animati da una fredda macchina da presa, ci siamo affezionati così tanto a questi personaggi da considerarli reali: con tutti loro abbiamo sperato, riso e pianto, e ormai niente li può cancellare dai nostri cuori... «Sayonara Sailor Moon, Sayonara Sailor Senshitachi, Anatatachi Wa Eien Ni Watashitachi No Kokoro Ni Nokoru Desho...». Arrivederci Sailor Moon, arrivederci guerriere Sailor, resterete per sempre nei nostri cuori...

Bishojo Senshi Sailor Moon Sailorstars - prima parte (dall'episodio 167 all'episodio 172)

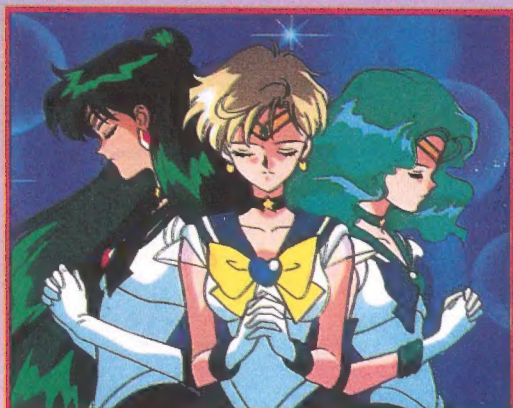
La piccola Hotaru (Ottavia), ancora regredita allo stato di neonata (è successo alla fine della serie **Sailor Moon S**), si trova all'esterno della sua casa dentro alla culla, e mentre osserva i petali di ciliegio che danzano nel vento ha la visione di Sailor Moon: «Io sono colei che preserva ogni cosa... Sono la guerriera nata dall'amore di tutti... In eterno». Poco dopo, il dottor Tomoe (il padre di Hotaru) la riporta in casa, ma in quel momento arriva Setsuna (Silvia) che dice: «Hotaru, sono qui per portarti con me...». Mentre la vita delle nostre protagoniste scorre spensierata, una minaccia che sembrava essere stata scongiurata per sempre torna all'attacco: Nehellenia viene infatti liberata dalla sua prigionia nello specchio da un'entità sconosciuta che le offre di vendicarsi di chi le ha fatto del male in passato. Nehellenia prepara così la sua vendetta contro Sailor Moon allontanando da lei tutte le persone che le sono care, e in particolare Mamoru (Marzio) e Chibiusa. Nehellenia usa così migliaia di frammenti di specchio per impossessarsi della volontà delle persone, compresa quella di Mamoru, che da quel momento diventa abulico e rimane a guardarsi allo specchio per tutta la giornata. Nel frattempo, Hotaru si risveglia come Sailor Saturn ritornando alla sua vera età e, inoltre, infonde un nuovo potere a Sailor Pluto, Sailor Uranus e Sailor Neptune cambiandone anche le uniformi e rendendole simili a quelle delle altre guerriere (come abbiamo visto nella serie **Sailor Moon SuperS**). Proprio mentre Sailor Moon e le altre stanno combattendo contro gli emissari di Nehellenia, le guerriere del sistema solare esterno vengono in loro aiuto, e Hotaru invita tutte a infondere i poteri a

SAILOR MOON - Usagi Tsukino
Trasformazioni:
Moon Prism Power Make Up (prima serie)
Moon Crystal Power Make Up (seconda serie)
Moon Cosmic Power Make Up (terza serie)
Crisis Make Up (terza serie)
Moon Crisis Make Up (quarta serie)
Moon eternal Make Up (quinta serie)
Colpi speciali:
Moon tiara action (prima serie)
Moon healing escalation (prima serie)
Moon princess halation (seconda serie)
Moon spyral heart attack (terza serie)
Reinbow moon heartache (terza serie)
Moon gorgeous meditation (quarta serie)
Starlight honeymoon therapy kiss (quinta serie)
Silver Moon crystal power kiss (quinta serie)
Colpi speciali con le altre guerriere:
Sailor planet power (seconda serie)
Sailor teleport (primo film - seconda serie)
Sailor planet attack (primo film - seconda serie)
Silver crystal power (secondo film - terza serie)
Crisis Power (terzo film - quarta serie)
Presentazione:
Ai to seigi no sailor fuku bishojo senshi, Silor Moon! Tsuki ni kawatte oshiokiyo!
Io sono Sailor Moon, la combattente dell'amore e della giustizia che veste la marinaretta! Ti punirò in nome della Luna!

SAILOR CHIBI MOON - Chibiusa
Trasformazioni:
Moon prism power make up (secondo film - terza serie)
Moon crisis make up (quarta serie)
Colpi speciali:
Pink sugar earth attack (terza serie)
Twinkle yell (quarta serie)

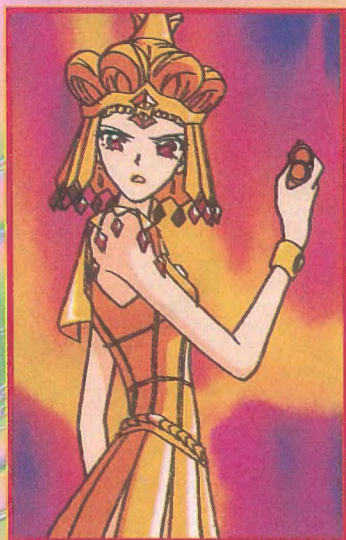
Sailor Moon per trasformarla in Eternal Sailor Moon, la forma definitiva della guerriera della Luna. I fatti precipitano quando Mamoru viene catturato da Nehellenia sotto gli sguardi atterriti di Usagi (Bunny) e delle altre. Mentre il ragazzo scompare all'interno dello specchio, Super Sailor Chibi Moon torna a essere Chibiusa e comincia a scomparire, segno che Mamoru si è dimenticato quasi completamente di Usagi, e quindi la ragazzina non potrà mai nascere. La tragedia è alle porte, ma Usagi con rabbia decide di andare a liberare il ragazzo, e questa volta riesce a trasformarsi in Eternal Sailor Moon da sola, naturalmente le altre guerriere non la lasciano da sola e si avventurano anche loro negli incubi che la malvagia Nehellenia ha preparato per tutte loro. Mentre nessuna delle Sailor Guerriere riesce a sfuggire alla prigionia degli specchi, alla vista di uno degli orecchini a forma di rosa di Makoto (Morea) Usagi si ricorda del suo amato Mamoru ed esce dallo stato in cui era caduta a causa dell'incubo, ma per raggiungere la stanza di Nehellenia deve attraversare una ripida scala avvolta nei rovi. Usagi entra nella stanza della nemica proprio mentre Super Sailor Chibi Moon sparisce completamente abbracciando Mamoru, mentre le altre ragazze sono rinchiuse negli specchi. Nehellenia ride soddisfatta, e quando Usagi le chiede «Perché?» lei risponde: «Per vendicarmi di te, ti farò provare la solitudine come tu l'hai fatta provare a me», poi attacca Usagi ripetutamente e comincia a strangolarla. Quando la ragazza comincia a guardare la nemica con gli occhi pieni di lacrime, quest'ultima impazzisce e le grida di non guardarla in quel modo; Nehellenia perde il controllo, e mentre Usagi le dice: « Se ti vuoi vendicare, prenditela con me. Lascia perdere gli altri. Non ti preoccupare, capiranno tutti la tua situazione. Diventeranno tuoi amici. Vendicati con me», il cristallo dall'occhio di Mamoru esce e si disintegra. Nello stesso istante anche gli specchi che tenevano prigioniere le guerriere si frantumano liberandole, anche Chibiusa appare nuovamente. Le guerriere circondano Nehellenia, si illuminano di energia ed Eternal Sailor Moon usa il nuovo scettro da cui parte un raggio che si dirige verso la Luna. Quindi la ragazza si rivolge a Nehellenia: «Ricordi il tuo vero sogno?». La malvagia risponde: «Vorrei un amico con cui parlare». Il potere di Sailor

SAILOR MERCURY - Ami Mizuno
Trasformazioni:
Mercury Power Make Up (prima serie)
Mercury Star Power Make Up (seconda serie)
Mercury crystal Power Make Up (quarta serie)
Colpi speciali:
Savon spray (prima serie)
Savon Spray freezing (seconda serie)
Double Savon Spray (seconda serie)
Shine aqua illusion (seconda serie)
Mercury aqua rapsody (quarta serie)
Mercury aqua mirage (episodio speciale - quarta serie)
Presentazione Sailor Mercury:
Mizu demo kabutte, hansei shinasai!
Fà un esame di coscienza, magari versandoti l'acqua sulla testa!

SAILOR MARS - Rei Hino
Trasformazioni:
Mars Power Make Up (prima serie)
Mars Star Power Make Up (seconda serie)
Mars crystal Power Make Up (quarta serie)
Colpi speciali:
Fire soul (prima serie)
Akuryootaisan - disperditi spirito malvagio (prima serie)
Fire soul bird (seconda serie)
Burning mandala (seconda serie)
Mars flame sniper (quarta serie)
Presentazione Sailor Mars:
Kasei ni kawatte sekkanyo!
Ti punirò in nome di Marte!

SAILOR JUPITER - Makoto Kino
Trasformazioni:
Jupiter Powe Make Up (prima serie)
Jupiter Star Power Make Up (seconda serie)
Jupiter crystal Power Make Up (quarta serie)
Colpi speciali:
Supreme Thunder (prima serie)
Supreme thunder dragon (seconda serie)
Sparkling wide pressure (seconda serie)
Jupiter oak evolution (quarta serie)
Presentazione Sailor Jupiter:
Shibireru kurai koukai saseruyo!
Ti farò pentire fino a intorpidirti!

Moon la riporta allo stato di bambina, e come se non fosse successo niente, si risveglia da un incubo nel letto della sua stanza. La brutta avventura è finita, ma dallo spazio si sente l'eco di una risata.

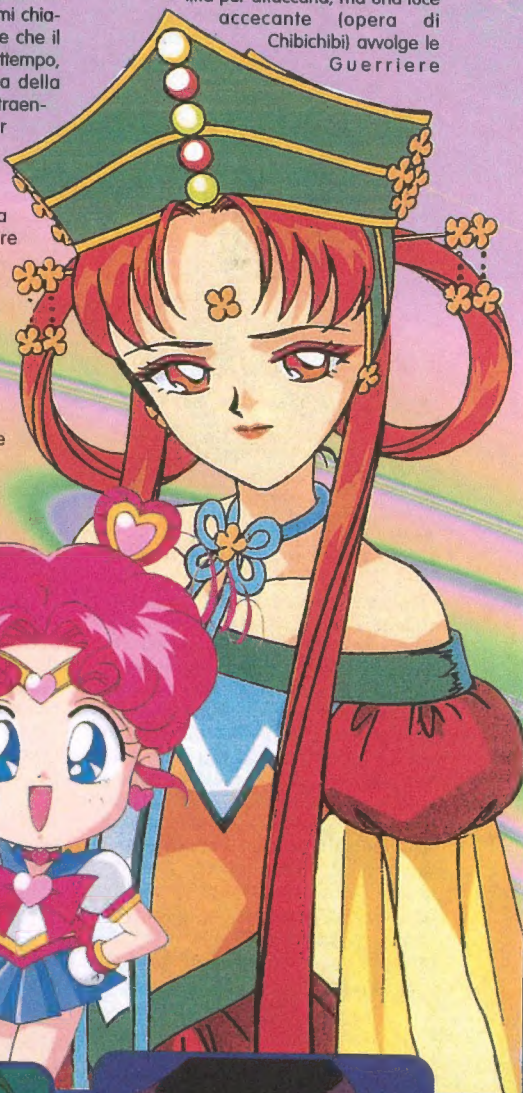
Bishojo Senshi Sailor Moon Sailorstars - seconda parte (dall'episodio 173 all'episodio 200)

Ultimamente, un gruppo di cantanti chiamati Three Lights (Seiya Kou, Yaten Kou e Taiki Kou) sta riscuotendo un successo strepitoso fra le ragazzine, e anche le nostre amiche sono state rapite dal loro fascino. Usagi, invece, pensa solo a Mamoru, che è partito per l'America per studio, e la ragazza si sente triste perchè sente la sua mancanza. L'eccitazione per i Three Lights aumenta vertiginosamente quando si apprende che frequenteranno la stessa scuola delle ragazze (ora che frequentano le medie superiori, tranne Rei, le altre sono iscritte tutte alla stessa scuola): naturalmente tutte cercheranno di diventare loro amiche escogitando i peggiori stratagemmi per rimanere sole con il loro preferito. Usagi non è interessata a nessuno di loro, ma Seiya sembra che abbia un debole per lei e cerca in tutti i modi di avvicinarla. Oltre alla routine scolastica, le nostre amiche sono alle prese con un nuovo potente nemico: Shadow Galattica, la cui regina è la perfida Sailor Galaxia, che per conquistare l'intera galassia è alla ricerca dello Star Seed, un cristallo che ogni essere umano possiede e nel quale è custodita l'energia di una persona. Durante il primo scontro con il nuovo nemico, fanno la loro comparsa tre misteriose figure che si fanno chiamare Sailor Star Light. Usagi e le altre non sanno però che le tre nuove guerriere non sono altro che i Three Light: Seiya si trasforma in Sailor Star Fighter, Yaten in Sailor Star Healer e Taiki in Sailor Star Maker; il loro pianeta è stato distrutto da Galaxia, ma la loro principessa è fuggita, e ora sono alla sua disperata ricerca, e si sono trasformate in cantanti per attirarla con le loro canzoni. Naturalmente, Usagi ha piena fiducia nelle nuove arrivate e vorrebbe diventare loro amica e combattere al loro fianco, ma Haruka, Michiru e Setsuna (Helles, Milena e Silvia) fanno di tutto per impedirglielo. Seiya si sente attratto da Usagi perché le ricorda la sua principessa; un giorno la invita a un appuntamento e la ragazza accetta. Il giorno seguente si incontrano al parco e stanno insieme per tutta la giornata. Quando Seiya la invita a ballare, Usagi avverte nel suo abbraccio un calore simile a quando era Mamoru ad abbracciarla, ma non prova esattamente la stessa cosa. Un giorno, tornando a casa con Luna, Usagi fa uno strano incontro con una bambina misteriosa con due graziosi codini a forma di cuore: dopo averle restituito l'ombrello che le era sfuggito, Usagi fa ritorno a casa, ma appena vi mette piede viene accolta dalla bambina che aveva incontrato poco prima e rimane scioccata quando apprende che si è spacciata per la sua sorellina più piccola (proprio come fece Chibiusa). Dato che Chibichibi è l'unica parola che ripete costantemente la bambina, troppo piccola per parlare, Usagi la chiamerà Chibichibi. Tutti rimangono sconvolti dall'arrivo della nuova arrivata, ma il suo aspetto è così simile a quello di Usagi che credono che sia un'altra sua figlia futura, o addirittura figlia di Chibiusa, ma Setsuna dice loro che la cosa è impossibile visto che l'unica figlia della Neo Queen Serenity è la Piccola Lady. Chibichibi dimostra ben presto di avere poteri straordinari, e oltre a potersi trasformare in Sailor Guerriera, dona a Sailor Moon un nuovo oggetto (Saint Tial) che va a completare il suo scettro dotandolo di un nuovo potere. Intanto, si vengono a scopri-

SAILOR VENUS - Minako Aino
Trasformazioni:
Venus Power Make Up (prima serie)
Venus Star Power Make Up (seconda serie)
Venus crystal Power Make Up (quarta serie)
Colpi speciali:
Crescent beam (prima serie)
Crescent beam shower (seconda serie)
Venus love me chain (seconda serie)
Venus love and beauty shock (quarta serie)
Presentazione Sailor Venus:
Ai no tenbatsu otosasete itadakimasu!
Ti darò un castigo d'amore inflitto dal cielo!

SAILOR URANUS - Haruka Tenou
Trasformazione:
Uranus Planet Power Make Up (terza serie)

Colpi speciali:
World shaking (terza serie)
Space sword blaster (terzo film - quinta serie)

Presentazione delle quattro guerriere esterne:
Tenku no hoshi tennousei o shugo ni motsu, hisho no senshi Sailor Uranus. Shinkai no hoshi kaiousei o shugo ni motsu, houyo no senshi Sailor Neptune. Jiku no hoshi meiousei o shugo ni motsu, henkaku no senshi Sailor Pluto. Chinmoku no hoshi dosei o shugo ni motsu, hametsu to tanjo no senshi Sailor Saturn. Gaibutaiyokei yonsenshi aratana kiken ni sasowarete, kokoni sanjo!
Stella del cielo protettrice del pianeta Urano, sono Sailor Uranus, la guerriera del volo. Stella delle profondità marine protettrice del pianeta Nettuno, sono Sailor Neptune, la guerriera dell'abbraccio. Stella dello spazio tempo protettrice del pianeta Plutone, sono Sailor Pluto la guerriera del cambiamento. Stella del silenzio protettrice del pianeta Saturno, sono Sailor Saturn, la guerriera della distruzione e della nascita. Siamo le quattro guerriere del sistema solare esterno, e siamo qui in visita!

re le vere identità delle Sailor Star Light e tutti ne rimangono scioccati. I rapporti fra i due gruppi si raffreddano ulteriormente, ma succede qualcosa che accende la speranza nelle Sailor Starlight: fa la sua comparsa la loro principessa annunciata da tempo dalla presenza di graziose farfalle luminose che continuavano a svolazzare attorno a Chibichibi. Kakyu Hime (questo è il nome della principessa, che letteralmente si traduce Principessa Palla di fuoco) appare per mettere in salvo Sailor Moon proprio mentre il nemico sta per appropriarsi del suo Star Seed (che risulta essere quello che Galaxia stava cercando). Con la comparsa della principessa, molti segreti vengono svelati: per molto tempo in tutta la galassia è stata combattuta una guerra santa fra tutte le Sailor Guerriere dello spazio contro Chaos, ma fortunatamente una leggendaria guerriera lo sconfisse e lo rinchiuse. Ora, però, sembra che sia ritornato. Galaxia vuole lo Star Seed per far sprofondare l'intero universo nel caos, e l'unico modo per impedirglielo è usare la luce della speranza. Dopo che i nemici hanno scoperto che lei possiede lo Star Seed, Usagi è costantemente in pericolo, ma qualcosa la turba maggiormente: da quando è partito, Mamoru non ha mai risposto alle sue lettere. Usagi però non sa che l'aereo su cui si trovava il ragazzo è svanito nel nulla in un bagliore dorato. La ragazza non aveva mai rivelato alle sue amiche la situazione, e quando Ami chiama l'università in America, scopre che il ragazzo non è mai arrivato. Nel frattempo, Galaxia ha scoperto la presenza della principessa Kakyu e l'attacca sottraendole lo Star Seed. Eternal Sailor Moon cerca di proteggerla, ma ormai è troppo tardi. La battaglia finale è arrivata: una volta scoperto il nascondiglio di Galaxia nella sede della Ginga TV, le Guerriere Sailor (le Star Lights, Mercury, Mars, Jupiter e Venus) si dirigono subito sul posto per sconfiggerla, ma nel proteggere le Star Lights le quattro Guerriere vengono sconfitte da Galaxia e private degli Star Seed. Sailor Moon, rimasta al di fuori della dimensione di Galaxia, non può fare più niente anche quando Chibichibi la teletrasporta sul posto, e arriva solo per veder scomparire nel nulla le sue amiche. Galaxia allora le mostra gli Star Seed che ha collezionato: Sailor Moon vede che uno di questi risplende di una luce dorata e capisce che è quello appartenuto a Mamoru. Galaxia ha infatti preso lo Star Seed di Mamoru quando il ragazzo era in volo per l'America, ed è proprio per questo motivo che è scomparso nel nulla. Sailor Moon, atterrita dalla notizia, comincia a piangere; la nemica ne approfitta per attaccarla, ma una luce accecante (opera di Chibichibi) avvolge le Guerriere

SAILOR NEPTUNE - Michiru Kaiou
Trasformazione:
Uranus Planet power Make Up (terza serie)
Colpi speciali:
Deep submerge (terza serie)
Submarine reflection (terzo film e quinta serie)

SAILOR PLUTO - Setsuna Meiou
Trasformazione:
Pluto Planet Power Make Up (terza serie)
Colpi Speciali:
Dead screem (terza serie)
Dark Dome Close

SAILOR SATURN - Hotaru Tomoe
Trasformazione:
Non è presente in nessuna serie
Colpi Speciali:
Death ribbon revolution (quinta serie)
Silence Wall (quinta serie)

rimaste e le teletrasporta via. Sailor Moon è disperata, Mamoru e le sue amiche sono scomparse per sempre e non le resta che piangere. Nel frattempo Pluto, Saturn, Uranus e Neptune decidono di attaccare Galaxia e lasciano Sailor Moon con le Star Lights. Con grande sorpresa, Neptune e Uranus accettano di diventare schiave di Galaxia, che una volta sottratti gli Star Seed, dona loro i braccialetti che continueranno a mantenerle in vita. Le due cominciano così ad attaccare Pluto e Saturn, che sorprese dall'accaduto vengono prontamente sconfitte. Sailor Moon, che ha seguito la vicenda dagli schermi della Ginga TV collegati alla dimensione di Galaxia, decide di intervenire, e le Star Lights fanno altrettanto. La battaglia fra guerriere Sailor è iniziata, ma mentre Uranus e Neptune stanno per colpire Sailor Moon, si girano verso Galaxia e

Ecco uno dei momenti più tragici e toccanti della serie: la morte delle compagne di Sailor Moon assassinate e private dei loro Star Seed, dalla perfida Galaxia.

la colpiscono in pieno con la forza dei bracciali, ma con grande stupore di tutti, si accorgono che Galaxia non possiede lo Star Seed. «Io sono la leggendaria Sailor Guerriera, non potete battermi». A queste parole, Galaxia toglie i bracciali alle due guerriere che cominciano a scomparire. Ha così inizio la scena più commovente di tutta la serie: Uranus e Neptune stanno per scomparire, ma fanno un ultimo sforzo per toccarsi e stringersi la mano, a testimonianza che il loro amore sopravviverà anche alla morte. Ora Sailor Moon è rimasta da sola con le Star Lights e Sailor Chibichibi, e spetta a lei il compito di sconfiggere Galaxia. Per fare ciò decide di usare l'energia del suo Star Seed, ma nonostante la potenza Galaxia non viene distrutta, anzi, si appropria dello Star Seed di Sailor Moon che cade al suolo priva di conoscenza. Improvvisamente, però, Chibichibi rilascia una forte energia che trasforma Sailor Moon nella principessa Serenity (dotata di bianche ali) e lo Star Seed in una spada: Serenity affronta così Galaxia che viene impossessata completamente da Chaos, e il suo costume diventa completamente nero e le spuntano delle ali. Ma anche la verità su Chibichibi viene a galla: prima di sconfiggere Chaos, Galaxia ha lanciato il suo Star Seed nello spazio riempiendolo con le sue speranze affinché trovasse Sailor Moon nel caso che Chaos fosse ricomparso: lo Star Seed si trasformò in Chibichibi. Con l'aiuto di Chibichibi, Serenity acquista nuovo potere e riesce scacciare così Chaos dal corpo di Galaxia che ritorna al suo vero aspetto: una graziosa ragazza con i capelli rosso-dorati che ringrazia Serenity per quello che ha fatto. Usagi ha però un solo desiderio: riavere con sé tutti i suoi amici e l'adorato Mamoru: Galaxia libera gli Star Seed che ha raccolto, e all'improvviso appaiono tutte le Guerriere Sailor, Mamoru e Chibichibi, e anche la principessa Kakyu fa la sua comparsa accanto alle Star Lights. Ma arriva anche il momento degli addii: infatti Seiya, Yaten, Taiki e la loro principessa stanno per andarsene nello spazio alla ricerca di un nuovo pianeta dove abitare. Gli addii sono sempre tristi ma tutti sanno che la felicità per la pace ritrovata placherà la tristezza nei loro cuori. Una volta che i Three Light se ne sono andati, Usagi e Mamoru rimangono da soli, pronti a concedersi tutto il loro amore...

Questa è veramente la fine...

SAILOR STAR FIGHTER - Seiya Kou
Trasformazione:
Fighter Star Power Make up (quinta serie)
Colpo speciale:
Star serious laser (quinta serie)
Presentazione delle tre Sailor Star Light:
Yoru no kurayami tsuranuite, jiku no taiki kakenukeru, mitsu no nagareboshi: Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker, Sailor Star Healer! Sailor Star Light kenzan!
Abbiamo attraversato l'oscurità della notte, abbiamo percorso i cieli più liberi, siamo le tre sacre stelle cadenti: Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker, Sailor Star Healer! le Sailor Star Light ora sono qui!

SAILOR STAR MAKER - Taiki Kou
Trasformazione:
Maker Star Power Make up (quinta serie)
Colpo speciale:
Star gentle uterus (quinta serie)

SAILOR STAR HEALER - Yaten Kou
Trasformazione:
Healer Star Power Make up (quinta serie)
Colpo speciale:
Star sensitive inferno (quinta serie)

KIMAGURE ORANGE ROAD

Commedia, Giappone, 1997
© Matsumoto/ Shueisha/VAP/ Nippon TV/Studio Pierrot
Shueisha, 136 pgs, ¥ 1.000

A volte i sogni possono avverarsi. Se a farli è poi Kyosuke Kasuga, le probabilità aumentano. Ma allora la scena d'amore tra lui e Madoka appartiene al mondo del reale o interessa unicamente la sfera dell'onirico? Lo scopriremo sfogliando questo 'anime comic' tratto da un film che forse non vedremo mai in TV. Ispirato all'omonimo romanzo (tradotto in Italia dalla Kappa Edizioni), il fotoromanzo ferma su carta le emozioni del cartoon, la cui sceneggiatura ha un taglio evidentemente adulto. La caratterizzazione grafica dei personaggi non è delle più felici, ma Hikaru abbandona il ruolo di 'stupidina' in cui era stata relegata, e questo basta. Il film si discosta dal romanzo in tutta la parte finale e il confronto non lo vede vincitore, ma l'*happy ending* non manca. Meno male. **MDG**

TOP TEN STAR COMICS manga
Gennaio 1997

1 • Dragon Ball 43 e 44
2 • Ken il guerriero 1
3 • StoriediKappa (Shadow Lady) 28
4 • Neverland (Ranma 1/2) 48 e 49
5 • Sailor Moon 20
6 • Kappa Magazine 55
7 • Techno (Ushio e Tora) 33
8 • Mitico (Dr. Slump) 32
9 • Starlight (City Hunter) 52
10 • Action (JoJo) 39

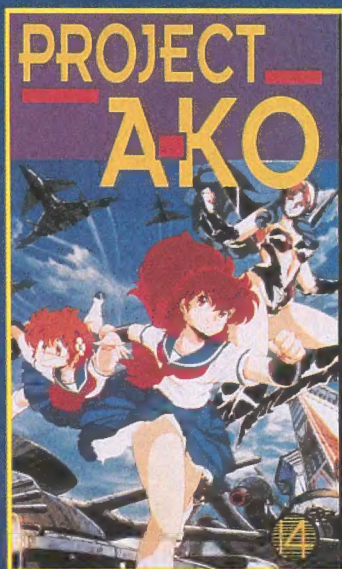
PROJECT AKO

(Project A-ko)
Commedia/SF, Giappone, VM 14
© Fairy Dust/APPP/Final Nishijima
Poligram, 80 min

Dopo la bellezza di undici anni da quando uscì sul mercato giapponese, **Project A-ko** arriva finalmente anche in lingua italiana. 'Finalmente' perché si tratta di uno di quei film (proiettato originariamente nelle sale cinematografiche) che nel 1986 ebbe la forza di staccarsi dai normali canoni dettati dai cartoni animati fantascientifici, umoristici e avventurosi che fino ad allora avevano goduto di grande successo. In realtà, questa produzione fonde tutti e tre i generi, lanciandosi una volta per tutte sul fronte delle parodie: lo stile narrativo di **Project A-ko** deve moltissimo a **Uruseiyatsura** di Rumiko "Lamù" Takahashi, sia per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi (mentalità a senso unico), sia per via delle apocalittiche distruzioni che fanno da epilogo a ogni vicenda. Per il resto, è un film brillante che prende in giro un sacco di luoghi comuni dell'animazione, e quindi divertente soprattutto per chi segue gli anime giapponesi da almeno 15/20 anni, ma comprensibile anche da un pubblico più giovane grazie alle ripetute repliche televisive. A Graviton City vivono A-ko e C-ko (che sarebbe poi come dire 'ragazza A' e 'ragazza C', tanto per dare un tono generico all'invenzione dei nomi), due liceali alle prese con una nuova scuola da frequentare: la prima è una rossa super-forzuta, la seconda una biondina frignante. A causa della gelosia della ricchissima B-ko, che vuole tutta per sé l'amicizia di C-ko, il liceo e la città vengono messi a ferro e a fuoco; ma le mortali armi ideate dalla stizzosa compagna non sono l'unico problema di Graviton City: ben presto, infatti, l'arrivo di una colossale astronave extraterrestre getterà nel panico la popolazione per recuperare la biondina svampita, che è in realtà una principessa aliena abbandonata sulla terra sedici anni prima. Fra i personaggi potrete scorgere l'incantevole **Creamy Mami** (qui insegnante di A-ko e C-ko), la principessa Oyuki (compagna di classe), una parodia alcolizzata di **Capitan Harlock** (il comandante alieno), un'auto robot transformer difficilmente utilizzabile nella serie ufficiale, pseudo-mobil e - soprattutto - una teppistella picchiatrice 'interpretata' nientemeno che da **Ken il guerriero** con addosso una marinaretta e i capelli raccolti in deliziose treccine. Se non vi basta questo... **AB**

HAPPY BOY

Commedia, Giappone, 1997
© Tatsuya Egawa 1997
Enix, 192 pgs, ¥ 400

Genki è una peste. Angioletto solo all'apparenza, il nuovo eroe ideato da Tetsuya "Golden Boy" Egawa è capace di interrompere il corso di un fiume solo per pescare qualche trota. Il mondo in cui vive si rapporta al Villaggio Pinguino come Paperopoli a Topolinia, le cacche abbondano e i comprimari sono quasi tutti animali antropomorfi. A vederlo, poi, sembra il cuginetto di Goku (anche se al posto della coda sfoggia un bel paio di ali). Sindrome da Toriyama? Forse, ma **Happy Boy** non è **Dr. Slump**, né **Dragon Ball**, e si indirizza prevalentemente a un pubblico di bambini, optando per una storia fin troppo comune, per dialoghi semplici e per un disegno alquanto affrettato. **MDG**

OTAKU 100%

Ho dovuto attendere un mese per presentare questa foto, altrimenti avreste potuto pensare a un Pesce d'Aprile: d'altra parte, quando l'ho trovata io, l'hanno fatto anche molti di voi, che me l'hanno segnalata. Be', la ragazzina qui presente vestita da Pretty June dei **Gatchaman** è nientemeno che **Natalia Estrada** all'età di dieci anni! Ve lo giuro: potete verificare a pagina 104 della rivista "Sette" (del "Corriere della Sera") datata 6 marzo 1997. Vai così, Natalia! **K**

OTAKUIZ

E ora veniamo all'**Otakuiz** del mese. Vediamo se siete colti come tanti piccoli orti. Esiste una serie animata in cui il nome del kattivone di turno è ispirato a un celebre romanzo di Melville (faaaaacile!): per aiutarvi un altro po', sappiate che è formato dal nome della protagonista del libro e da quello del suo più acerrimo nemico, anche se storpiati. Di che serie stiamo parlando? E anche stavolta siamo arrivati vivi in fondo! **K**

OTAKU FASHION

Lo sapevo che sarebbe successo! Lo sapevo! Alla fine, anche i grandi stilisti si sono arresi all'avanzata del manga, e così i loro nuovi modelli sono arrivati a testimoniare l'importanza che i fumetti nipponzoli stanno iniziando ad avere anche in Occidente! Ci sono modelli di **Moschino**, **Paul Smith** e molti altri... Ma occhio ai piratonzoli, che sono anche più di quelli ufficiali (neanche a dirlo...): evitateli come la peste, anche perché puzzano un bel po'! **K**

RUBRIKAPPA

Uah uah uah! Eravate tanto attenti a cercare pesci d'aprile nell'editoriale del mese scorso da non accorgervi che quest'anno ve l'ho fatto io, lo skerzetto! Molti di voi si sono precipitati al cinema a cercare il film di **Lupin III**... che non esiste! Le immagini mostrate fanno parte di un semplicissimo videogioco ispirato a **Il Castello di Cagliostro**, attualmente in vendita in Giappone. Eppure, un paio di indizi ve li avevo buttati lì: come regista del film avevo 'ingaggiato' Ben Lewin (già direttore di *Un PESCE color di rosa*), e avevo mutato il personaggio di Fujiko in Ester (che ha un'inquietante assonanza con 'easter', ovvero 'Pasqua')! Torniamo ora alla normale routine, e cioè alla solita demenza. E questo mese, per le news, la fa da padrona la nostra consociata ditta Talpa & Co., che ha scoperto una serie di chicche da leccarsi i padiglioni auricolari! Finalmente è in arrivo il secondo volume di **Ghost in the Shell**, che il Masamune Shirow ha promesso per ottobre! I Kappagaùrri ve lo presenteranno in un bel volumone, anticipato dalla ristampa monografica della prima parte, apparsa secoli addietro su **Kappa Magazine**! Gioite, ma fatelo anche per Masakazu "pennellone" Katsura, che è tornato al tavolo da disegno per realizzare **Y'S**, il suo nuovo - speriamo - retinatissimo capolavoro. A settembre partirà invece la nuova serie di Naoko "Sailor Moon" Takeuchi, decisissima nel rifiutarsi di realizzare nuove serie della guerriera in marinaretta, ma per ora non se ne sa nulla. Le CLAMP, invece, tirano un altro pugno nello stomaco ai loro fan, e cambiano direzione nuovamente per dare vita sulle pagine della rivista "Amie" all'incredibilmente raffinato **Clover**: ragazzi, non avevo mai visto niente di tanto strano! E Akira Toriyama che fa? Dopo anni e anni di **Dragon Ball** ha deciso di prendersi una bella vacanzona: buon relax, Tori! Te lo sei meritato! In chiusura, diamo una sbirciatina al quizzettino di tre mesi fa (scusate, ma ultimamente avevo troppe news rispetto allo spazio a disposizione). In quale serie animata apparivano i 'megalo beast'? La risposta è **Zanbot 3**! Sorpresi? Giusto, perché gli adattatori italiani hanno male interpretato il nome originale, e l'hanno trascritto paro-paro dalla pronuncia sillabica nipponica *megaro bisuto*; in più, i doppiatori hanno cercato di conferirgli una pronuncia anglo-francofona (complimenti!), e così i nostri mostriciattoli si sono trasformati negli improbabili *megher bosuto*. Comprendo che la traslitterazione dai katakana sia difficile (*Lupin* si legge *rupan*, *Devilman* diventa *debiruman* e *Sailor Moon* si trasforma nell'imprevedibile *Seramun*), ma un po' di elasticità mentale non farebbe male. Polpettine avvelenate a tutti!

Ghost in the Shell
© Shirow/Kodansha

Il vostro venefiko Kappa

POLIMAR

GENGAMAN!

INTERVISTA A ROBERTO FERRARI

La modestia è una di quelle virtù che vanno decisamente scomparendo; la modestia abbinata alla bravura, poi, è una specie rara ormai in via d'estinzione. Per questo motivo, quando elementi bravi e modesti spariscono dall'Italia per far emigrare il loro talento in terra straniera - tanto per dirla col titolo di un celebre film - non ci resta che piangere.

Stiamo parlando di Roberto Ferrari, un adrenalinico ventiseienne disegnatore di fumetti, già noto in Italia ai lettori della miniserie fanta-realistica della Star Comics "**Hammer**" che, spinto da un'incondizionata passione per i cartoni animati della Tatsunoko Production, ha fatto di tutto per raggiungere la sua casa di produzione preferita... e ci è riuscito!

Grazie alla sua incredibile versatilità, Roberto può 'riprodurre' decine di stili di disegno (dal manga al fumetto italiano, fino ai comics americani) e renderli contemporaneamente 'suoi'. Lo abbiamo intervistato per sapere com'è andata nei particolari la sua avventura.

Il nuovo look di Polimar, con il costume 'corazzato' con bracciali e gambali. A lato, i nuovi Takeshi, Kuruma e Teru.

Kappa Magazine - Come sei riuscito a entrare in contatto con la Tatsunoko Production e mostrare i tuoi lavori?

Roberto Ferrari - E' accaduto tutto in maniera molto casuale: ero venuto a conoscenza del fatto che Ippei Kuri (pseudonimo di Toyoharu Yoshida) si sarebbe dovuto incontrare a Roma, all'Hotel Victoria, con il signor Tominaga della Doro TV: essendo uno dei miei miti

di gioventù (e lo è tutt'ora), non potevo farmelo sfuggire, e così l'ho atteso per farmi fare un disegno autografato. Sapevo che era sua abitudine disegnare con la matita blu, così mi presentai armato del suo strumento preferito, poi gli mostrai i miei disegni, e lo vidi molto interessato. Così mi chiese di lasciargli alcune fotocopie dei miei lavori da mostrare ai colleghi al ritorno in Giappone.

Seppi poi che erano molto interessati al tipo di disegni che riprendevano lo stile Tatsunoko degli anni '70, ovvero quel tipo di caratterizzazione che conferisce a un personaggio prettamente nipponico una grafica abbastanza occidentalizzata.

KM - E poi, com'è avvenuto il primo contatto con il mondo del lavoro giapponese?

RF - Per quanto riguarda la burocrazia è stato decisamente difficile, in quanto non puoi restare a lavorare in Giappone con un semplice visto di apprendistato, ma solo con un regolare contratto. Solo che, per avere un contratto con una ditta giapponese, devi dimostrare di aver lavorato come libero professionista nel paese da cui provieni per almeno dieci anni. In pratica è un circolo chiuso dal quale è molto difficile uscire, a meno che non sia la ditta giapponese per cui lavori a volerti a tutti i costi, e a prodigarsi per risolvere ogni questione legale.

KM - Una volta entrato alla Tatsunoko ti sei trovato fianco a fianco con colleghi unicamente giapponesi. Come sei stato accettato?

RF - Be', dopo una prima naturale curiosità nei confronti dello 'straniero' che disegna come un giapponese, ho trovato tutti molto disponibili, e così sono stato integrato completamente. Ora mi considerano uno di loro: la Tatsunoko è una vera e propria famiglia che si sposta sempre in gruppo. Se uno va a pesca, tutti lo seguono; se un altro va al karaoke, ci scappa la gara canora di massa; se si organizza un pic-nic, ci partecipano tutti. Per essere integrati in un ambiente di lavoro nipponico, basta non avere mire di successo (immediato, per lo meno) e soprattutto dimostrare di aver voglia di fare. Basti pensare a Ikki Kawajiri, che per il remake di **Vampire Hunter** se n'è andato a studiare i cimiteri viennesi solo per ricreare le ambientazioni precedentemente realizzate da Yoshitaka Amano.

KM - E a quanto pare, di voglia di fare tu ne hai parecchia: vuoi spiegare ai nostri lettori qual è il ritmo lavorativo di un animatore?

RF - All'inizio facevo fatica a comprenderlo anch'io: per la questione del contratto di lavoro, ho lavorato alla Tatsunoko per tre mesi, poi sono tornato in Italia (dove ho continuato a lavorare al remake di **Polimar**), l'attuale periodo di lavoro, invece, durerà un anno. Comunque, dipende tutto dalle date di consegna. C'è stato un momento in cui ho lavorato contemporaneamente all'ending di **Polimar** e a **Mach GoGo** dalle 9:30 del mattino alle 17:30 (a casa), per poi correre subito dopo alla sede e fare altro lavoro per **Polimar** dalle 17:30 alle 6:00 del mattino (in genere gli animatori lavorano di notte per non essere disturbati). Insomma, per due settimane ho dormito solo tre ore al giorno, ma grazie a questo mi hanno fatto i complimenti tutti: ero diventato giapponese!

KM - Qual è esattamente il tuo ruolo alla Tatsunoko?

RF - Io sono un 'gengaman', ovvero l'animatore che realizza i disegni originali non definitivi. Solitamente, appena inizi a lavorare in uno studio d'animazione, vieni impiegato come dogaman, e il tuo lavoro consiste nel realizzare i disegni d'intercalazione, cioè tutti i minimi passaggi e movimenti che stanno fra quelli prodotti dal gengaman. Solo in seguito sono venuto a conoscenza del fatto che per passare da dogaman a gengaman è necessario solitamente un decennio d'esperienza, e questo mi ha imbarazzato molto: temevo di suscitare antipatia e rivalità da parte dei colleghi per aver superato in un solo balzo un gradino di dieci anni, e invece non è successo nulla. Comunque non sono l'unico europeo a lavorare nel mondo dell'animazione nipponica: conosco una ragazza di nome Alessandra Weirauch che lavora allo Studio Ghibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata, ed è una bravissima dogaman.

KM - Elenca alcuni dei tuoi lavori sotto il marchio Tatsunoko.

RF - Ho realizzato i genga del remake di **Mach GoGo**, una serie televisiva di 52 episodi che ha iniziato a essere trasmessa dal 9 gennaio scorso, e ho disegnato anche i manifesti pubblicitari del videogioco relati-

Gli schizzi preparatori per l'animazione della sigla finale di **Polimar** realizzati da Roberto Ferrari. Un sogno finalmente avverato per un ragazzo da sempre amante dei supereroi della Tatsunoko.

vo; poi ho illustrato pagine a colori della rivista per bambini "Kolo Kolo Comics", un calendario celebrativo della Tatsunoko e le copertine dell'edizione in cassetta di **Kashi no Ki Mokku** (Pinocchio). Ora sono al lavoro sui genga del remake di **Polimar**, di cui realizzerò anche molti disegni definitivi.

KM - Dalle ultime produzioni della Tatsunoko si intuisce un cambiamento di direzione per quanto riguarda la caratterizzazione grafica dei personaggi. Sai spiegarci il perché?

RF - Per lo stesso motivo che portò la Tatsunoko degli anni Settanta a creare personaggi più realistici - come **Polimar**, **Kyashan**, **Tekkaman** e i **Gatchaman** - in uno stile che ricordava molto quello dei super-eroi americani, si cerca uno stile che tenda il più possibile ai gusti occidentali, in modo da rendere esportabile il prodotto. Dopo il boom di **Sailor Moon**, poi, quasi tutti gli studi d'animazione si stanno dirigendo sempre più verso quel tipo di personaggi, dotati di grande pulizia del segno, occhi grandi e distanziati, spesso tratti appuntiti. Al giorno d'oggi, purtroppo, non avrebbe alcun successo un segno piacevolmente 'sporco' e tratteggiato come quello dei primi super-eroi Tatsunoko o come quello di **Daitarn III** o dell'**Uomo Tigre**, per intenderci. Fortunatamente c'è chi sa fare capolavori anche con questo tipo di tratto: sto parlando di Yasuomi Umetsu, che considero il mio maestro, il mio senpai. E' a lui che dobbiamo lo stile dei remake di **Kyashan** e dei **Gatchaman**, nonché l'episodio del lungometraggio **Robot Carnival** in cui l'inventore s'innamora della bambola androide da lui stessa creata (uno dei più belli - Ndr). Sua è anche il nuovo **Polimar**, di cui ha curato gli storyboard; per questo lavoro ho potuto collaborare di persona con lui, dato che ho realizzato i layout preliminari su cui lui ha apportato le modifiche del caso. Yasuomi Umetsu è un 'sakkan', ovvero il vero e proprio direttore artistico di un cartone animato, la professione che, in graduatoria, si trova sopra il gengaman; si tratta del punto d'arrivo più ambito per un animatore.

KM - Il mese scorso, su **Kappa Magazine**, abbiamo parlato delle macchine del tempo. Nell'imperante ottica dei remake, vedremo in qualche modo un ritorno delle **Time Bokan Series**?

RF - No, per il momento non è in programma nulla del genere. O almeno Hiroshi Sasagawa (regista delle **Macchine del Tem-po**, ma anche di successi come **Candy Candy** - Ndr) non lascia trapelare nulla al riguardo. E' una delle persone più taciturne e riservate che io conosca, ma alla Tatsunoko è considerato il 'creativo' per eccellenza, dato che la maggior parte dei soggetti e delle sceneggiature che poi vedono la luce nascono dalla sua mente in costante fermento. Per quanto riguarda i remake, si stava pensando di realizzare quello di **Hakushon Daimaho** (**Il mago pancione Ecci**), ma poi non è entrato in produzione perché considerato per un pubblico troppo infantile.

KM - Per concludere, cosa consiglieresti a un ragazzo che vuole impegnarsi sul fronte dell'animazione giapponese?

RF - Innanzitutto, di non pensare

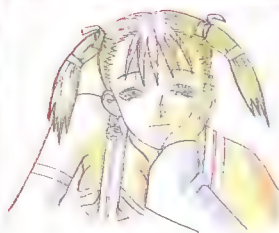
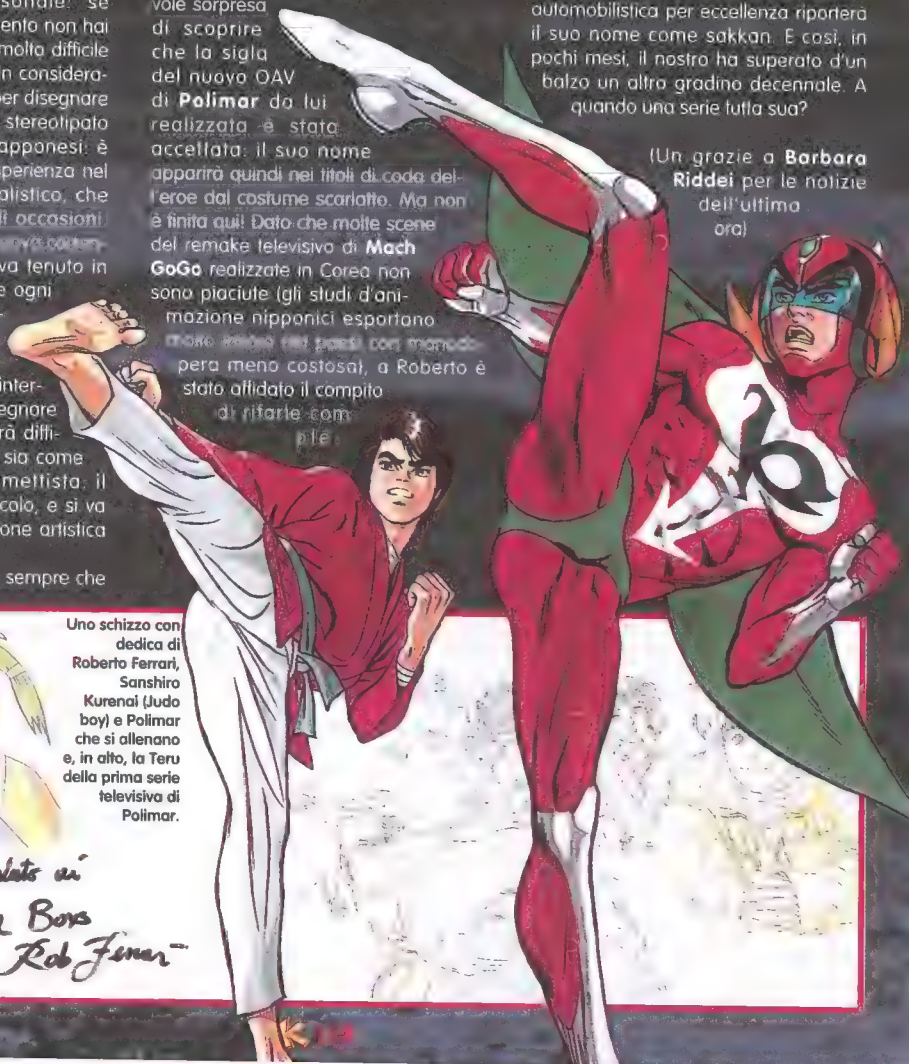
Qui sopra, la nuova versione del bolide e del protagonista di Mach GoGo

solo di mercato giapponese. E' necessario farsi prima un'esperienza nel proprio paese, dato che prima di un colloquio di lavoro, qualunque ditta chiede sempre un minimo di curriculum personale: se prima di quel momento non hai fatto proprio nulla, è molto difficile venir presi anche solo in considerazione. E poi bisogna saper disegnare non solo nello stile più stereotipato dei cartoni animati giapponesi: è necessaria una certa esperienza nel campo del disegno realistico, che viene utile in un sacco di occasioni. Oltretutto, parlando delle nuove correnti del character design, va tenuto in considerazione il fatto che ogni casa di produzione attualmente esistente sta cercando stili più occidentalizzati, nuovi, 'euro-asiatici', internazionali, per cui chi sa disegnare solo in stile 'manga' riuscirà difficilmente a farsi accettare, sia come animatore, sia come fumettista: il mondo sta diventando piccolo, e si va sempre più verso una fusione artistica globale.

E poi bisogna ricordarsi sempre che il Giappone non è l'America (nel senso colloquiale del termine): se parti con l'idea di diventare una grande star del manga o degli anime, sta certo che non arriverai da nessuna parte. Gli unici che ce l'hanno fatta sono persone che hanno veramente sputato sangue per il loro lavoro per svariate decine d'anni, e ora hanno quasi tutti i capelli bianchi.

Roberto Ferrari è uno dei pochissimi occidentali che lavorano nel campo dell'animazione nipponica. Rientrato verso la metà di febbraio in Giappone, è stato accolto da Ippei Kuri al grido di "E' tornato Zorro", e ha avuto la piacevole sorpresa di scoprire che la sigla del nuovo OAV di **Polimar** da lui realizzata è stata accettata: il suo nome apparirà quindi nei titoli di coda dell'eroe dal costume scarlatto. Ma non è finita qui! Dato che molte scene del remake televisivo di **Mach GoGo** realizzate in Corea non sono piaciute (gli studi d'animazione nipponici esportano molto lavoro nei paesi con manodopera meno costosa), a Roberto è stato affidato il compito di rifarle completamente per l'edizione in videocassetta. Quindi, il secondo episodio della serie automobilistica per eccellenza riporterà il suo nome come sakkan. E così, in pochi mesi, il nostro ha superato d'un balzo un altro gradino decennale. A quando una serie tutta sua?

(Un grazie a **Barbara Riddei** per le notizie dell'ultima ora)

Roberto Ferrari è anche uno straordinario fumettista. In alto, una delle tavole che hanno 'circolato' alle Edizioni Star Comics: il tratto di Roberto (da molti definito il Ryoichi Ikegami italiano) è stato subito apprezzato dallo staff di "Hammer", per il quale ha firmato un numero della serie.

Uno schizzo con dedica di Roberto Ferrari, Sanshiro Kurenai (Judo boy) e Polimar che si allenano e, in alto, la Teru della prima serie televisiva di Polimar.

IL GIOCO DI RUOLO UFFICIALE DEI MANGA

3x3 OCCHI

Dal Gioco di Ruolo di
Andrea Baricordi e **Mirko Pellicioni**

IL MISTERO DI SHYAN

Introduzione

L'avventura è predisposta per un gruppo assortito di personaggi, ma è consigliabile che almeno uno di essi sia dotato di poteri extraumani o abilità magiche.
La storia verte su alcuni Yoma ribelli che da tempo hanno abbandonato la loro terra: capeggiati dal forte Kaijan, vogliono assorbire il maggior numero di creature per poi tornare in patria e vendicarsi.
Per fare ciò, si ritrovano nell'America centrale, in una città sotterranea abitata dal popolo Nurizt, ultimi Aztechi sopravvissuti all'estinzione.
Dopo aver preso il controllo della città, si servono dei loro poteri per convincere gli abitanti a passare dalla loro parte: tra questi troviamo anche una strega che li aiuta a salire al potere.
Per ordire il loro piano, questi Yoma decidono di indire un falso torneo da cui Shyan, camuffatosi da Triclope, cercherà di eleggere il proprio Wu.
Questa messinscena serve in realtà a Zaijan per trovare candidati per la fusione sua e dei suoi seguaci.
Di seguito descriviamo lo svolgimento dell'avventura con i suggerimenti per il **MangaKa** (il master) e le tabelle relative ai vari personaggi da utilizzare nella storia.

Motivazioni per i personaggi

Per interessare i vostri Personaggi all'avventura vi proponiamo alcuni suggerimenti per coinvolgere alcune razze nella storia, ma potete utilizzarli anche come veri e propri inizi di avventura. Se nel gruppo c'è un Triclope, potete iniziare così:
Un messaggio viene recapitato allo Sanzhiyan Hum Kara da un uomo posseduto da uno spirito: si tratta di un invito al torneo che si terrà tra i più forti guerrieri e stregoni esistenti al mondo, ed è stato indetto dalla Triclope Shyan, che sta cercando un combattente degno di diventare il suo Wu immortale.
Il Personaggio giocante Triclope non ricorda di aver mai sentito parlare di Shyan e potrebbe volersi informare su come si sia salvato dalla strage perpetrata da Shiwa/Gui Yan Wang. Potrebbero esserci infatti altri Sanzhiyan sopravvissuti.
L'appuntamento è a Città del Messico, dove qualcuno prenderà contatto con loro.
Se uno dei Personaggi giocanti è una donna Yoma, vorrà partecipare al torneo per poter procreare una volta divenuta Wu; se è un maschio, il suo popolo potrebbe essergli riconoscente se riuscisse a convincere Shyan a tornare con lui.

Inizio avventura

James Havenseed, esperto occultista, è scomparso a Città del Messico. I Personaggi giocanti dovranno investigare sulla sua sparizione partendo da un invito che Havenseed ha rubato nella sua università e ha dato a sua figlia. Clarice M. Havenseed potrebbe essersi rivolta all'**Agenzia degli Incantesimi** (a cui i Personaggi potrebbero appartenere), oppure essere amica di uno di loro.

SCHEDA PNG: ZAIJN

CARATTERISTICHE

VIG. **15**	DES. **12**	PER. **9**
INT. **15**	DET. **14**	FAS. **12**

Punti Ferita **14** — Trasformato **24**
Punti Resistenza **29** — Trasformato **39**
Punti Fatica **15**
Movimento **10** — Trasformato **30**
Taglia **1** — Trasformato **3**
Armatura usata: nessuna
Arma preferita: spada corta
Zaijn si è fuso con una Bestia dei portali che gli conferisce detti poteri.
Rigenerazione come dette creature.
E se trasformato: Taglia **3**
PER. **15** verso creature magiche
2 attacchi per vignetta
Attacchi con artigli **6d** Impatto
Attacchi con le fauci **7d** impatto
Dadi armatura dati dalla pelle della creatura **3d**

ABILITA'

Carisma tutti al **14**
Spionaggio Tutti al **15**
Evadere al **14**
Usare le armi da fuoco Tutte al **14**
Usare le armi da taglio Tutte al **16**
Corpo a corpo tutte le tecniche al **14**
Scienze occulte tutte al **15**
Impersonare **12**
DISINTEGRA DADI 6
PUNTI RISORSA PER I COLPI DI SCENA 6

SCHEDA PNG: SHYAN

E' una strega dotata di un incantesimo particolare che le permette di acquisire l'aspetto di un Triclope, ovviamente senza i suoi poteri.

CARATTERISTICHE

VIG. **9** DES. **10** PER. **10**
INT. **13** DET. **9** FAS. **15**

Punti Ferita **9**
Punti Resistenza **18**
Punti Fatica **9**
Movimento **9**
Taglia **1**
Armatura indossata: cuoio
Arma preferita: bastone

Conosce i seguenti incantesimi:
Evocazione demoniaca
Amuleto curativo
(Mutaforma)
Marchio del controllo
Esorcismo minore e maggiore.

ABILITA'

Occultismo (tutti) **14**
Psicologia **13**
Camuffarsi **15**
Recitare **12**
Convincere **15**
DISINTEGRA DADI 5
PUNTI RISORSA PER I COLPI DI SCENA 5

Città del Messico

Arrivati a Città del Messico, i Personaggi giocanti sono contattati da un emissario di Shyan che consegna loro i biglietti per l'unico autobus della **Trekken's Enterprise Bus Service**, un macinino piuttosto sgangherato guidato dal dirigente e unico componente della ditta. Ben "Bufalo" Trekken, un americano un po' matto, darà le seguenti informazioni ai giocatori: vivendo lì da vent'anni e viaggiando spesso nelle zone periferiche, vede abitualmente strane creature che vagano nel deserto senza mai farsi avvicinare dall'uomo. Gli abitanti del luogo parlano di antiche leggende, ma lui non ne sa molto.

In realtà si tratta di alcuni abitanti della città di Estrelia che si aggirano la notte nelle vicinanze.

Nello sperduto villaggio di Casa Nueva, una cittadina abitata da poco meno di cento persone, i Personaggi giocanti ritrovano la loro guida che li invita nella piccola chiesa locale.
Nella misera canonica si trova un passaggio per un'intricatissima rete di gallerie sotterranee che si snodano nell'area circostante.
Dopo chilometri di gallerie, il gruppo entra in una gigantesca caverna naturale, dove è stata edificata una città dall'architettura bizzarra: **Estrelia**.
La città è ricca di piazze e torri di pietra che sorreggono la volta di un'enorme caverna.
Al loro arrivo, i Personaggi giocanti sono accolti da **Zankras**, capitano delle guardie di Shyan: la Triclope sta infatti effettuando una cerimonia di purificazione e non potrà vederli fino all'inizio del torneo, che si disputerà al calare della notte.
Zankras affida i Personaggi giocanti a **Kyo** e **Dereas**, due Lang Bao Bao suoi seguaci: qualora il gruppo volesse visitare la città, i due faranno loro da guida.

Dereas parteggia per gli originari abitatori di Estrelia, e farà di tutto per portare i Personaggi giocanti nella cerchia esterna della città.

Le guide spiegano che un tempo Estrelia apparteneva al popolo dei clan Nuriz: ultimi discendenti degli antichi Aztechi, questi hanno governato la regione fino all'arrivo dei seguaci di Shyan, che ne hanno preso gradualmente il controllo.

Palazzo di Shyan

Protetto da varie cerchie di difesa, il palazzo è sorvegliato da guerrieri fidati. Al suo interno troviamo la corte di Shyan (formata dagli Hyoma al servizio di Zaijan che si fingono suoi servi), ma anche alcuni criminali fuggiti dal penitenziario. Questi, capitati per caso nelle grotte attorno a Estrelia, sono tenuti sotto controllo ipnotico dagli uomini di Shyan perché non fuggano o causino danni alla città.

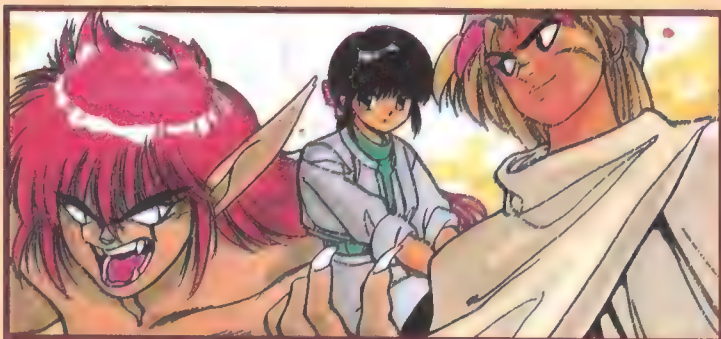
Si tratta in realtà di alcuni esperti archeologi che facevano parte della spedizione di Havenseed, e che ora sono soggiogati dai poteri ipnotici di un demone di Shyan (Clarice Havenseed ne riconoscerà alcuni). I Personaggi giocanti noteranno che si tratta dei classici 'topi di biblioteca' e non certo di delinquenti fuggiti dal penitenziario: i loro abiti sono sciupati, ma non assomigliano minimamente a uniformi carcerarie.
Se i Personaggi giocanti cercheranno di comunicare con loro, essi saranno in grado di dire al massimo qualche parola sconnessa. La Triclope del gruppo potrà comunque conoscerne la storia utilizzando su di loro la Psicomanzia.

Una volta a corte, i Personaggi giocanti incontrano anche Zaijan, che si presenta loro come uno Yoma solitario. L'uomo confessa di aver interrotto da anni i rapporti con la sua razza, preferendo aiutare gli altri rinnegati per un tornaconto personale.

Zaijan è in realtà il vero capo della città, ed è lui a impartire gli ordini alla falsa Triclope, la strega che l'ha aiutato a prendere il controllo di Estrelia.

I Personaggi potranno riposarsi nel palazzo fino al giorno seguente, quando inizierà la sfida dei campioni: chi di loro deciderà di parteciparvi, dovrà confrontarsi in uno scontro senza esclusione di colpi per ricevere l'ambito premio.
Durante l'intero soggiorno, i Personaggi giocanti potranno girovagare indisturbati per trovare informazioni utili, raggiungendo la cerchia interna ed esterna della città oppure esplorando il palazzo imperiale.
In questa parte dell'avventura è possibile inserire nuovi incontri e situazioni, così da creare maggior interesse nella città che potrebbe diventare teatro di avventure future.

Cerchia interna della città

Può essere considerata una sorta di città alta. E' una zona abitata da tutti coloro che seguono le direttive di Shyan, e si contraddistingue dalla cerchia esterna per l'ampio mercato e per l'ottimo stato di conservazione degli edifici.
Nella cerchia interna risiedono i partecipanti al torneo e i relativi accompagnatori: il **MangaKa** potrà farli incontrare con i Personaggi giocanti e interagire con loro.

Qualche combattente potrebbe volersi scontrare con i Personaggi giocanti per verificarne la forza, e quindi cercare di provocarli.
Se i Personaggi giocanti decidono invece di esplorare il mercato, lo troveranno pieno di strani prodotti, molti dei quali magici. Se interessati, i Personaggi giocanti potranno acquistare uno o più degli oggetti sottoelencati.

Vi consigliamo di essere generosi nel caso in cui i Personaggi in gioco fossero troppo deboli per il torneo. Se i Personaggi fossero invece sufficientemente dotati, potete persino impedire loro di acquistarne.

Pugnale magico • La lama non è molto grande, ma una ferita inferta da essa non può iniziare a rigenerarsi prima di un'ora.
Scudo organico • Si tratta di uno scudo circolare molto piccolo, che una volta al giorno può aumentare le proprie dimensioni arrivando a coprire il suo possessore come un guscio (senza alcuna variazione di peso), proteggendolo con 5 dadi armatura. Questa corazzatura durerà fino al termine dell'attacco nemico, per poi svanire. Lo scudo organico viene utilizzato per proteggersi da attacchi magici che colpiscono l'intera area in cui si trova la vittima.
Pergamena di protezione • Una volta infranto il sigillo (questo può accadere solo una volta), il possessore della pergamena sarà in grado di avvalersi di un'armatura psichica per 5 vignette. Essa dimezzerà i danni che gli saranno inferti e lo proteggerà da attacchi magici.
Bastone danzante • Se viene lanciato in aria (anche a traiettoria casuale), colpirà il bersaglio che il suo possessore ha in mente. Compiendo ampie parabole con movimenti imprevedibili, sarà difficilmente parabile o evitabile (aumenta le prove per pararlo o evitarlo di 1 liv. Difficoltà).

Cerchia esterna

Quest'ultima zona della città è popolata unicamente dai Nuriz, ed è una sorta di ghetto dalle costruzioni meste e spoglie dove la gente vive in miseria. Le guardie della città non si avventurano mai nella cerchia esterna.
Se i Personaggi giocanti decidono d'interrogare qualcuno, scopriranno che le varie bande di nomadi Nuriz si sono recentemente unite sotto la guida di un eroe: sebbene le loro forze siano ancora troppo deboli per impensierire la Triclope regnante, il loro scopo è naturalmente quello di scacciare Shyan e gli attuali abitanti della cerchia interna.
I Personaggi giocanti incontreranno qui **Dereas**, la sola che può avventurarsi nella cerchia esterna grazie ai buoni rapporti che la legano ai Nuriz.

Dereas è una doppiogiochista: appoggiando la causa del popolo, cercherà di convincere i Personaggi giocanti della crudeltà con la quale esso è stato trattato. La donna farà di tutto per portare almeno uno dei giocatori in uno dei vecchi santuari della città, dove alberga Sylt il Guerriero, capo della ribellione. Questi, credendo che la sorella Shyan sia stata uccisa da Zaijan, ha deciso di appoggiare la causa dei Nuriz e lotta per spodestare Shyan dal comando di Estrelia. L'uomo ignora chi sia in realtà la regnante, e che la sorella stia servendo volontariamente il capo degli Yoma. Sylt cercherà l'aiuto del gruppo, ma non rivelerà mai le sue vere intenzioni: ha infatti deciso d'iscriversi al torneo per penetrare nelle mura interne (nessuno lo conosce ancora) e dare vita a una sommossa contro Shyan.

Il gruppo ritorna al palazzo per riflettere su ciò che ha visto e per prepararsi all'inizio del torneo. I Personaggi giocanti si concedono così una cena sontuosa e un bagno caldo.

Torneo

Il mattino seguente Shyan annuncia l'inizio degli scontri: la Triclope li osserverà dal palco d'onore assieme a Zaijan e ai Personaggi giocanti che non prenderanno parte agli scontri.
Il combattimento si svolge su una piattaforma fluttuante a sette metri su un lago d'acido. Si accede al ring tramite una serie di grandi mattonelle levitanti, e una sfera d'energia è posta tra il lago e il ring: oltre a mantenere stabile quest'ultimo, la sfera serve a concentrare le energie dello spirito della terra, utile per le evocazioni. Attorno al lago è stata costruita un'arena simile a un anfiteatro romano, di forma circolare.
Selvert • **Sylt** partecipa al torneo con un nome falso e con un aspetto diverso dal proprio. Utilizza doti di guerriero e brandisce una spada in grado di aumentare le sua capacità combattive (bonus +4).

Arma leggendaria per i membri del suo popolo, verrà subito riconosciuta da Zaijan che, messo in allarme, si preparerà alla fuga.

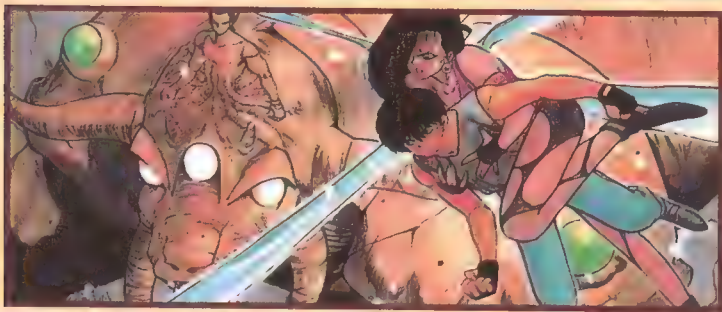
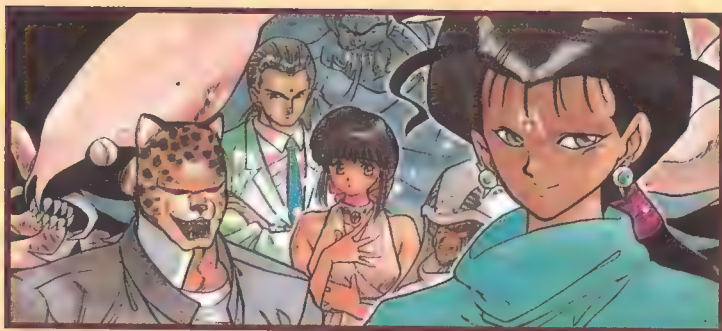
Bhors • E' uno dei capi della stirpe dei Demoni Ganesha: spera di diventare un Wu per aumentare il suo potere.
Gaysan • Questo esponente della razza dei Lang Bao Bao controlla perfettamente la sua trasformazione e combatte con artigli e morsi.
Arachor • Giovane Yoma fusasi con una vedova nera, è dotata di lunghissime braccia. Dalle mani emette una sostanza simile a quella delle ragnatele e i suoi lunghi canini retrattili sono intrisi di un potente narcotico.
Zaynor • Utilizza avanzate tecniche di arti marziali e combatte prevalentemente

SCHEDA PNG: ZANKRAS

CARATTERISTICHE

VIG. **11** DES. **12** PER. **11**
INT. **9** DET. **11** FAS. **9**
Punti Ferita **10**
Punti Resistenza **21**
Punti Fatica **11**
Movimento **11**
Taglia **9**
Armatura indossata: maglie di ferro
Arma preferita: spada o mazza.
Non possiede particolari capacità tranne un addestramento eccezionale nel combattimento.

ABILITA'

Pedinare **14**
Usare armi da botta (tutte) **12**
Usare armi da lancio (tutte) **12**
Usare spada **20**
Corpo a corpo (tutte) **12**
Arti marziali **18**
Sopravvivenza **13**
DISINTEGRA DADI 4
PUNTI RISORSA PER I COLPI DI SCENA 4

corpo a corpo.
Siward • Giunto dall'antica Scozia, utilizza piccole asce che lancia con le sue forti braccia.
Braid • Questo Gong Niu combina la sua grande forza fisica con l'uso di un'ascia da guerra bipenne di cui è un formidabile combattente.

Svolgimento del torneo: Preparate o sorteggiate voi l'ordine dei combattimenti, decidendo liberamente l'esito degli scontri tra i Personaggi non giocanti. In semifinale dovranno arrivare almeno Zankras, Sylt e i Personaggi giocanti sopravvissuti.

Assalto dei Nuriz

Arrivati a questo punto della storia, tutti i Nuriz assaltano l'arena del torneo (durante lo svolgimento dei combattimenti sono penetrati nel palazzo e hanno ucciso gran parte delle guardie), e Sylt rivela il suo vero aspetto. Riconoscendo il fratello, Shyan rimane scossa e riprende la propria forma originaria, scatenando la rivolta dei Nuriz che si erano alleati alla falsa Triclope.
Zaijan fugge attraverso un passaggio segreto nel palco. I Personaggi giocanti potranno usufruire della botola nascosta per inseguirlo, ma rischieranno di non arrivarci in tempo. Per verificare l'esito dell'inseguimento, è necessario mettere alla prova la Destrezza dei vari personaggi con un livello Difficile. I Personaggi giocanti che non supereranno la prova si troveranno innanzi a Sylt.
Shyan, ormai sconfitta, implora perdono al fratello e confida ai Personaggi sopravvissuti un nuovo pericolo: in una cripta sotterranea che i Nuriz chiamavano 'La Tomba dei guerrieri del sonno eterno', un Triclope si trova in uno stato di ibernazione magica. Conoscendone la natura e la pericolosità, Zaijan non aveva mai voluto fondersi con lui, ma ora la situazione potrebbe spingerlo a rischiare.
Per giungere alla cripta, i Personaggi giocanti devono servirsi del passaggio segreto sul palco poiché tutti gli altri accessi sono bloccati dai guerrieri Yoma seguaci di Zaijan. Il **MangaKa** può aggiungere a sua discrezione qualche trabocchetto nel funzionamento del passaggio.
La cripta è al centro di un labirinto, e per accedervi è necessario passare attraverso una stanza dalla forma circolare che cambia continuamente posizione sul suo asse. L'unico modo per riuscire a passare è quello di risalirne le pareti arrampicandosi sui muri, così da raggiungere la porta di ingresso alla cripta che si trova opposta all'entrata.

Scontro finale

I Personaggi giocanti trovano il professor **Havenseed** (uno degli umani soggiogati che, nel trambusto, finalmente torna in sé) intento a fuggire dalla cripta. L'uomo li avvisa che Zaijan è in procinto di terminare la sua fusione con il guerriero ibernato. L'obiettivo del gruppo è quello di fermarlo prima che si fonda.
La battaglia finale vede i Personaggi giocanti al fianco di Dereas, Sylt e della pentita Shyan contro il malvagio Zaijan. Se i Personaggi giocanti raggiungeranno il loro obiettivo, Zaijan si arrenderà stremato dal rituale incompiuto. Se non riusciranno nell'impresa e verranno sconfitti, per il mondo sarà l'Inizio della fine.

Epilogo

Nella fortunata ipotesi che Zaijan sia definitivamente abbattuto, il guerriero ibernato si rivelerà come l'ultimo dei Triclopi che un tempo lontano visitarono queste terre e aiutarono i Nuriz a edificare la città.
Riconoscente per l'aiuto datogli, deciderà di unirsi al gruppo come Personaggio non giocante: nel caso non ci siano Triclopi o Wu tra i Personaggi, proporrà a uno dei sopravvissuti di diventare suo Wu. L'esperienza del prescelto deve comunque essere sufficientemente alta, e il giocatore deve possedere i punti necessari per pagare i poteri di un Wu.
Ashnar, Bethem, Syrth e Lorn ristabiliranno la pace nel regno prendendo il comando della loro antica dimora e scacciando gli Yoma ribelli e i Nurit traditori. I Personaggi giocanti che hanno contribuito alla caduta di Zaijan saranno sempre i benvenuti a Estrelia, che entra finalmente in una nuova era di pace.
In questo caso i Personaggi giocanti guadagneranno un bonus di 40 punti, oltre ai normali punti di 'Indice di Gradimento' da assegnare in base alla loro interpretazione.
Nella sfortunata ipotesi che i Personaggi giocanti fallissero, Zaijn si trasformerebbe in un folle Sanzhiyan-Hyoma e distruggerebbe tutto fuggendo via. Tutti i personaggi sopravviverebbero alla distruzione, ma inizierebbe per loro una lunga caccia intorno al mondo nel tentativo di fermare l'abominio che hanno liberato.

Descrizione dei PNG

I **P**ersonaggi **N**on **G**iocanti fondamentali per l'avventura sono descritti di seguito. Gli altri non sono definiti per lasciarvi liberi di crearli in base alle vostre esigenze.
Se non avete tempo o voglia di idearne di nuovi, potete usare le statistiche che troverete nel **Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga: 3x3 Occhi**, disponibile dal prossimo autunno in tutte le librerie specializzate italiane.

(La presente avventura è stata ideata da **Yari Lanzoni** e **Mirko Pellicioni**)

SCHEDA PNG: SYLT

CARATTERISTICHE

VIG. **14**	DES. **16**	PER. **12**
INT. **10**	DET. **14**	FAS. **12**

Punti Ferita **14**
Punti Resistenza **28**
Punti Fatica **14**
Movimento **15**
Taglia **1**
Armatura usata: maglie di ferro
Arma preferita: la sua spada magica che gli conferisce un bonus di **4** sugli attacchi e sulle difese.

ABILITA'

Carisma (tutti) **14**
Spionaggio (tutti) **15**
Evadere **14**
Camuffarsi **14**
Usare le armi da fuoco (tutte) **14**
Usare le armi da taglio (tutte) **16**
Spada **24**
Corpo a corpo (tutte le tecniche) **14**
Scienze occulte (tutte) **12**
Impersonare **15**
DISINTEGRA DADI 7
PUNTI RISORSA PER I COLPI DI SCENA 6

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTANOVE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTANOVE

Una giornata di Interpreter - "Interpreter no Ichi-nichi"
da Assembler OX vol. 4 - 1995
Il grande scontro delle due Urd - "Kamisama Urd Sodatsu-sen"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Super Robot Ben Cotto - "Cooking Baka Ryori no Tetsujin 28"
da Calm Breaker vol. 2 - 1996
Sailor Moon - L'amante della Principessa Kaguya -
"Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito"
da Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito - 1994
COPERTINA: Urd con ali angeliche © Fujishima/Kodansha
BOX: Hurricane Polimar © Ferrari/Tatsunoko

CARTONI DIVERSI

Perché ogni volta che un giornalista scrive qualche bestialità sui cartoni animati giapponesi, altre decine di colleghi devono necessariamente percepire il brano come verità assoluta, e per questo inconfutabile? Perché i più improbabili luoghi comuni nascono e si propagano da pulpiti così importanti da rimbalzare per mesi da un media all'altro? Perché Cesare Fiumi ha deciso di riportare su "Sette", noto inserto del "Corriere della Sera", quanto aveva letto su "La Repubblica" senza tentare una anche minima verifica delle informazioni? A febbraio scriveva: «Insert Coin. C'è un gioco di ruolo che si chiama *Splende la stella della rivelazione*, la solita paccottiglia fantasy e violenza in salsa mistica. La storia, spiegano gli esperti, è legata a quella di **Ken il guerriero**, l'idolo di Paolo Bertocco, uno dei tiratori scelti del cavalcavia della Cavallosa, secondo la confessione di Loredana Vezzaro. **Ken il guerriero** è un eroe maciullatore dei manga, i fumetti giapponesi che si mangiano l'immaginario infantile a colpi di violento nulla. E Paolo Bertocco giocava a fare **Ken il guerriero** con gli amici sul piazzale. Colpi di karate per riempire il tempo e fare il pieno di applausi. Idolo da cortile. A venticinque anni suonati.» L'articolo prosegue con la descrizione della console larga un cavalcavia e del joystic da tre chili (ma non si riferiva a un gioco di ruolo?), parlando di Harley Davidson e telefonini che poco hanno a che spartire con il manga. Ora i fumetti hanno un complice: i giochi.

E quando non si parla di violenza, l'argomento si sposta sul sesso. Nel caso di **Sailor Moon**, comunque, si dovrebbe piuttosto parlare di identità sessuale: il mese di aprile è stato caratterizzato da una serie di interventi di eminenti psichiatri dell'adolescenza, evidentemente alla ricerca di un posto al sole. A suon di citazioni (Freud, naturalmente, è in testa alle classifiche) ci siamo ritrovati di fronte alla sindrome di Peter Pan per trentenni videodipendenti (Paolo Crepet), alla femminilizzazione di bambini particolarmente confusi dalle Sailor dominatrici (Vera Speloy) e ad altre teorie allarmiste. Alessandra Valeri Manera, chiamata in causa poiché responsabile del successo di Sailor Moon in Italia, guarda giustamente al passato, a quando le bambine leggevano *I ragazzi della via Paal* identificandosi con i giovani di strada descritti da Ferenc Molnar. Classico della narrativa trasposto in un paio di film per il grande schermo (il primo, del 1934, fece vincere al regista Frank Borzage il Leone d'oro come miglior opera straniera), il romanzo è ambientato nella Budapest degli anni Trenta, e racconta di due bande di ragazzini che si contendono il campo da gioco. La morte di uno di loro li fa riappacificare, mettendo fine alle contese. Un finale crudo, drammatico, che oggi potrebbe essere tranquillamente censurato se animato da uno studio nipponico, ma che ha fatto piangere milioni di giovani in tutto il mondo. Dietro alla morte di Breakstone, però, si nascondeva nel romanzo un profondo messaggio pacifista, reso ancor più forte dal contesto sociale in cui scriveva Molnar. In **Sailor Moon**, Naoko Takeuchi racconta dell'eterna lotta tra il bene e il male, certo, ma lancia principalmente un messaggio di grande tolleranza. «L'amore riveste un ruolo fondamentale in ogni mia opera a fumetti», ci ha dichiarato l'autrice, «ma credo che il sentimento più importante sia l'amicizia. Il rapporto d'amicizia tra le due combattenti (Michiru e Haruka, Ndr) è talmente forte da sfociare nell'amore. L'amore non esiste solo tra sessi diversi, ma può nascere anche un amore omosessuale, in questo caso tra due ragazze.» Da sempre vissuta in un clima di totale clandestinità per via della posizione espressa dalla Chiesa e per essere stata annoverata tra le perversioni sessuali da parte della psicanalisi, si tende oggi a considerare l'omosessualità come una delle tante forme in cui si manifesta la sessualità. I primi comuni iniziano ad assegnare case alle coppie non necessariamente eterosessuali, il cinema e la narrativa gay escono allo scoperto, e anche il fumetto prende una posizione. Ma i tempi non sono ancora maturi per una totale tolleranza, e allora si apre la caccia alle streghe. I giornali riportano con dovizia di particolari i casi di bambini ansiosi di indossare gli abiti e i gadget di **Sailor Moon**, ma raramente si soffermano sul contesto, e cioè che a Carnevale tutto è lecito. Anche che un uomo si vesta da donna, e viceversa. E se chi è cresciuto con i robot giganti non è oggi un assassino, gli adulti del Duemila vivranno la propria sessualità in maniera libera e indipendente, a prescindere da qualsiasi uniforme alla marinaretta.

Kappa boys

«Gli esseri umani accolgono ogni cambiamento del proprio animo in una confusione di cose buone e cattive, e da soli portano quel peso per tutta la vita.»

Chi l'ha detto

Gli argomenti da trattare sono molteplici, ma lo spazio è come al solito ristretto: anche questo mese dovremo ricorrere a qualche sforbiciata, così da eliminare i complimenti (sigh...) e mantenere solo le parti più salienti delle vostre lettere. Prima di passarvi la parola, però, voglio commentare brevemente i dati di febbraio. Per quanto riguarda i fumetti, preparatevi a un paio di addii: Assembler 0X terminerà ad agosto (preparate i fazzolettini...), mentre Changing Fo lascerà queste pagine nel mese di settembre. I due manga che meno hanno raccolto le simpatie del nostro pubblico lasciano spazio a Office Rei, trionfatore assoluto del grande referendum di Kappa (Vota la K-Sorpresa). Il successo di Top Ten Anime, invece, ha decretato l'entrata in cantiere di Top Ten OAV (sulle recentissime uscite in video) e Top Ten Classic (sui fumetti delle più celebri e storiche serie animate), presto su queste pagine. Parleremo prossimamente delle altre novità, poiché non voglio rubare ulteriore spazio alla posta (altrimenti come faccio a riguadagnarmi un altro otto e mezzo?)...

K59-A

Cari amici Kappa boys, mi piacerebbe partecipare al **Concorso delle Quattro Stagioni (Shikisho)**. Anche se sono diplomato in grafica pubblicitaria mi diletto a disegnare fumetti, e ne sto ultimando uno in particolare. Mi piacerebbe mostrarlo alla casa editrice Kodansha: ci sono ancora possibilità? [...] **Omar**

L'ultima edizione dello Shikisho **ha visto trionfare, tra gli italiani, il bravo Stefano Tamiazzo. Oltre al delizioso stile 'alla Miyazaki', l'esordiente veronese ha conquistato la giuria nipponica per la sua innata capacità di raccontare in maniera semplice storie molto complesse. Il resto del materiale presentato al concorso non era invece all'altezza delle aspettative, e il più delle volte non rispettava le regole imposte nel bando. Alcune tavole erano realizzate su fogli a quadretti, altre disegnate su entrambe le superfici, altre ancora erano colorate malamente con pastelli e pennarelli. Molti non hanno poi specificato in maniera chiara la richiesta di restituzione del materiale, lamentandosi per la mancata consegna con i soliti Kappa boys (che ci prestavamo semplicemente come agenzia di smistamento del materiale). Su** Kappa **non ripeteremo quindi lo** Shikisho**, ma ogni aprile, in occasione della Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, i responsabili di Kodansha sono sempre lieti di visionare i fumetti dei giovani disegnatori italiani. Chi ha bisogno di essere seguito nella sceneggiatura o nei disegni, invece, può iscriversi ai corsi di fumetto dell'**Humpty Dumpty (c/o Kappa, via del Milliario 32, 40133 Bologna)**: gli elaborati finali del corso saranno visionati da Midori Yamane, collaboratrice di Kodansha, e parteciperanno quindi allo Shikisho.**

K59-B

Ho deciso di corrispondere con altri appassionati (a proposito, pubblicate il mio indirizzo) e mi sono reso conto che pochissime arrivano dalle mie zone. In Campania il fumetto è visto ancora come un qualcosa prettamente infantile. [...] Ho deciso di dar vita al club **Anime in Circolo** assieme a un altro fan del mio paese: secondo voi riuscirà a svilupparsi o avrà vita breve? [...] A presto, **Enrico Sirico, via Casamonica 4, 84087 Sarno (SA)**

Ogni anno alle fiere vedo tantissimi fan campani, e a Napoli c'è una deliziosa mostra-mercato del fumetto. Forse, in questi tempi di Internet, i fan preferiscono scambiarsi rapide e-mail... Spero che il tuo club raccolga tante adesioni, e che anche nei più piccoli paesini d'Italia si possa leggere un manga a ventidue anni senza essere derisi.

K59-C

In data 8 aprile, leggo a pagina 22 de "Il Giornale" un articolo che riporta il commento di uno psichiatra, tale Vera Slepoy: «**Sailor Moon** è un'eroina dotata di grande forza, una donna che comanda. E' un personaggio molto ambiguo, con tratti maschili. Tutto ciò crea disturbi soprattutto nei maschi. Abbiamo avuto alcuni casi di bambini con problemi di femminilizzazione, bambini molto confusi che desideravano indossare gli abiti e portare i gadget di Sailor Moon». Non so dove viva questa, ma non certo nel XX secolo! [...] **Anna '79**

La questione è stata ripresa anche da "Oggi" e da "TV Sorrisi e Canzoni", e ho letto un bell'intervento di Alessandra Valeri Manera (sì, proprio lei!) in difesa di Bunny & Co. Dopo tanti anni di femminismo, la signora Vera Speloy non si è evidentemente accorta che le donne hanno da tempo abbandonato il focolare domestico per dedicarsi anche ad altre attività. I bambini che giocano con le bambole di Sailor Moon **si divertono e non si pongono problemi di sessualità, così come non lo facevano le bambine sopravvissute a decenni di letteratura 'per ragazzi'. E' forse un male che all'emancipazione femminile si possa oggi sommare un nuovo sentimentalismo maschile? Basta con certi discorsi da «lesbica delle caverne» (Aldo Busi docet) e smettiamola tutti di cercare negli eroi dei cartoon il capro espiatorio per tutto ciò che non ci piace o non possiamo capire.**

Massimiliano De Giovanni

maggio 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 59

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

- ___ **SAILOR MOON**
- ___ **OH, MIA DEA!**
- ___ **ASSEMBLER OX**
- ___ **CALM BREAKER**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:

- ___ **SAILORSTARS**
- ___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
- ___ **GENGAMAN**
- ___ **GdR 3x3 OCCHI**
- ___ **EDITORIALE**
- ___ **PUNTO A KAPPA**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:

- ___ **OH, MIA DEA!**

Cos'hai preferito in questo numero?

____

Cosa ti ha interessato di meno?

____

nome______________

cognome____________

età_______________

CLASSIFICA febbraio 1997 KAPPA

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,1
Calm Breaker	7,5
Assembler 0X	7,2
Changing Fo	6,6

Redazionali (voti)

Punto a Kappa	8,5
Editoriale	8,3
Top Ten	8,2
Kappa Vox	8,1
Dossier Captain Tsubasa	6,9

Copertina (voto)

Oh, mia Dea!	9,4

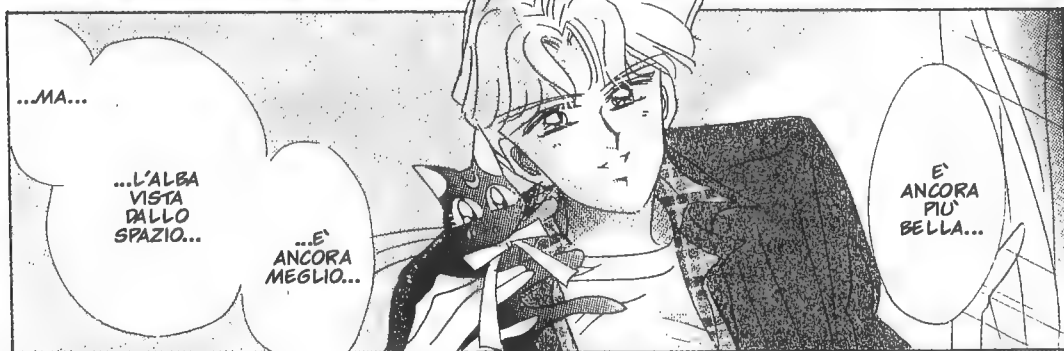
Il meglio di Kappa

1) Punto a Kappa
2) Top Ten
3) Editoriale

Il peggio di Kappa

1) Dossier Captain Tsubasa
2) Changing Fo
3) Niente

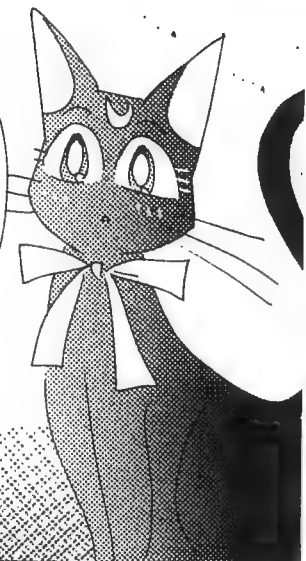
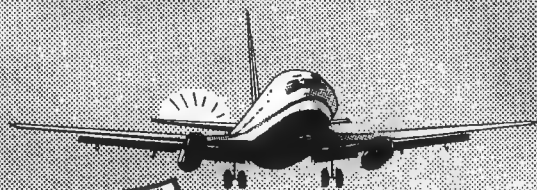
SAILORMOON di Naoko Takeuchi
L'AMANTE DELLA PRINCIPESSA KAGUYA
E` BELLISSIMO...
QUESTO E` IL MOMENTO ESATTO IN CUI SORGE IL SOLE...
UH...
LUNA?
FLIP
SEI RIMASTA SVEGLIA TUTTA LA NOTTE PER STARMI ACCANTO?
MIAO!
GUARDA... HA SMESSO DI NEVICARE!
E` GIA` L'ALBA!

IL SOLE CHE SORGE SULL'ORIZZONTE DEL NOSTRO MONDO E' UNO SPETTACOLO STUPENDO...
...MA...
...L'ALBA VISTA DALLO SPAZIO...
...E' ANCORA MEGLIO...
E' ANCORA PIU' BELLA...
MI PIACE-REBBE FARLA VEDERE ANCHE A TE...
...LUNA...
SAREBBE BELLO SE POTESSIMO VEDERLA INSIEME...
TU-TUM

YAWN
TU-TUM TU-TUM
LO SAI CHE FAI UN BUON PROFUMO?
SEMBREREBBERO... FIORI!
CONOSCO QUESTO PROFUMO...
E' POT-POURRI! LO USA LA TUA PADRONA?
STRUSH
TU-TUM♡
QUANDO STO CON TE MI SENTO SOLLEVATO...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE TU MI CAPISCA PIU' DI CHIUNQUE ALTRO...
ANCH'IO...
...LA PENSO COSÌ...
MMH...
TU-TUM
TU-TUM

WHUP
TAP TAP TAP
TU-TUM
OOH, SANTO CIELO!

QUANT'È BELLO...
...QUESTO MONDO!
IO... IO... GLI VOGLIO BENE...
L'HO BACIA-TO!

OH, KAKERU...
LUNA?
SE N'E' ANDATA...
DOVRO' ACCENDERE IL RISCAL-DAMENTO...
CIAO!
KAKERU OZORA
CAP 106
TOKYO, MINATO-KU
JAPAN
Ciao Kakeru! Come stai? Ti spedisco queste cartoline perché credo che ti piacerà. Gli addestramenti sono molto severi, ma farò del mio meglio per poter andare sulla luna.
Ciao
Himeko
MI SPETTA-NO ANCORA UN BEL PO' DI GIORNI DI FERIE...
PRONTO? PARLO CON L'ENTE PER LO SVILUP-PO SPA-ZIALE?

CHISSÀ SE KAKERU È GIÀ IN UFFICIO?
FLIP
TU-TUM TU-TUM
PRONTO? OH, SEI TU OZORA? PRENDI UN PAIO DI GIORNI DI FERIE FINO A DOPODOMANI?
HO CAPITO! RIFERIRÒ IO!
DOVE VAI, DI BELLO?
AL CENTRO SPAZIALE KENNEDY?
WRRRRHO
WRRRRHO
BLINK
RRRO

GUARDA MAMMA! C'E' UN GATTO SULL'ALA DELL'AEREO!

NON DIRE SCIOCCHEZ-ZE E STA' SEDUTA COMPOSTA!

WROOOO

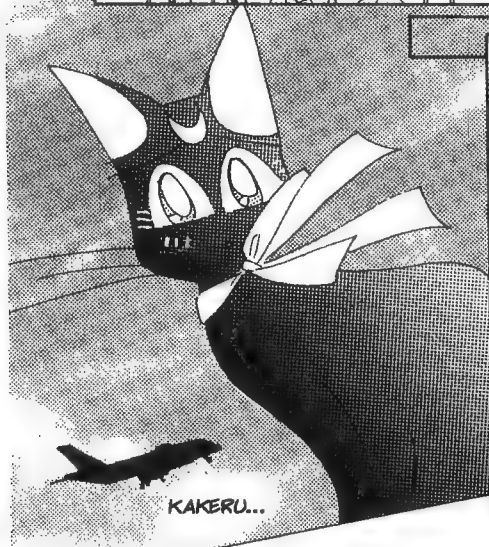
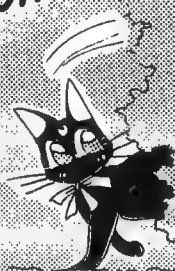
MA E' VERO! C'E' UN MICIO NERO!

KAKERU...

AHEAD 6 MILES

KENNEDY SPACE CENTER

OPEN 900AM TO 800PM

TOURS 945 AM TO600PM

WRRROOOOOO

PERCHE' E' VENUTO AL CENTRO SPAZIALE KENNEDY TUTTO D'UN TRATTO?

MIAO!
LUNA?!
MA... NON PUO' ESSERE VERO! EPPURE... QUESTA MEZZALUNA SULLA FRON-TE...
MIAU!
NON VENIRMI A DIRE CHE LA TUA PADRONA LAVORA ALLA NASA?!
MA NEMMENO PER SOGNO!
E' INCREDIBILE... SEI VERAMENTE LUNA? NON IMMAGINAVO DI TROVARTI IN UN POSTO DEL GENERE...
DIMMI...
...PERCHE' MI HAI SEGUITO?
PERCHE'?
TU-TUM
CAPISCI TUTTO?
SI', TI HO SEGUITO FIN QUI IN AMERICA...
ECCO PERCHE' SONO VENUTO FIN QUI...
ANCH'IO NON RIESCO A RASSE-GNARMI DEL TUTTO, A RINUNCIA-RE...
NASA
Spaceport USA
ENTRANCE

MI VERGOGNO DI ME STESSO... SONO CONTENTO CHE HIME NON SIA STATA SCELTA A FAR PARTE DELL'EQUIPAGGIO...

OH! UNA STELLA CADENTE!
E' VERO!

DA GRANDE FARÒ L'ASTRONAUTA!

OH, SÌ! ANCH'IO VOGLIO DIVENTARLO!

COSA? ANCHE TU VORRESTI DIVENTARE ASTRONAUTA, HIMEKO?

CERTAMENTE!
ANCH'IO VOGLIO VEDERE CON I MIEI OCCHI SE LA PRINCIPESSA KAGUYA ABITA VERAMENTE SULLA LUNA!

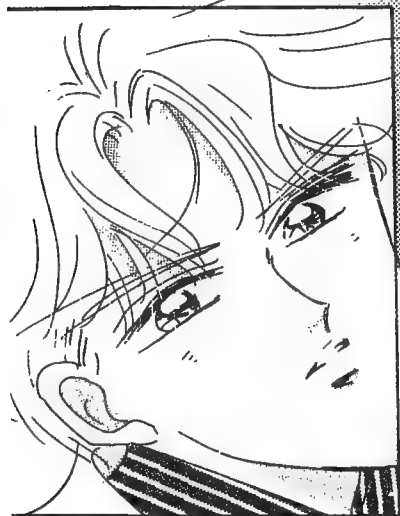
ALLORA DIVENTEREMO ASTRONAUTI INSIEME!

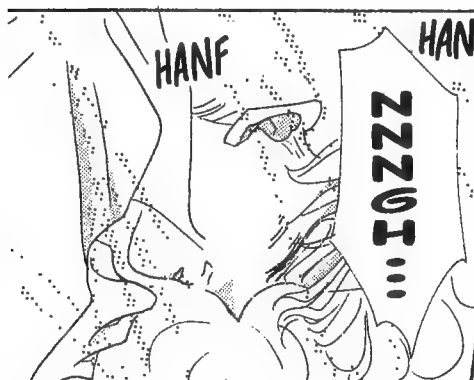
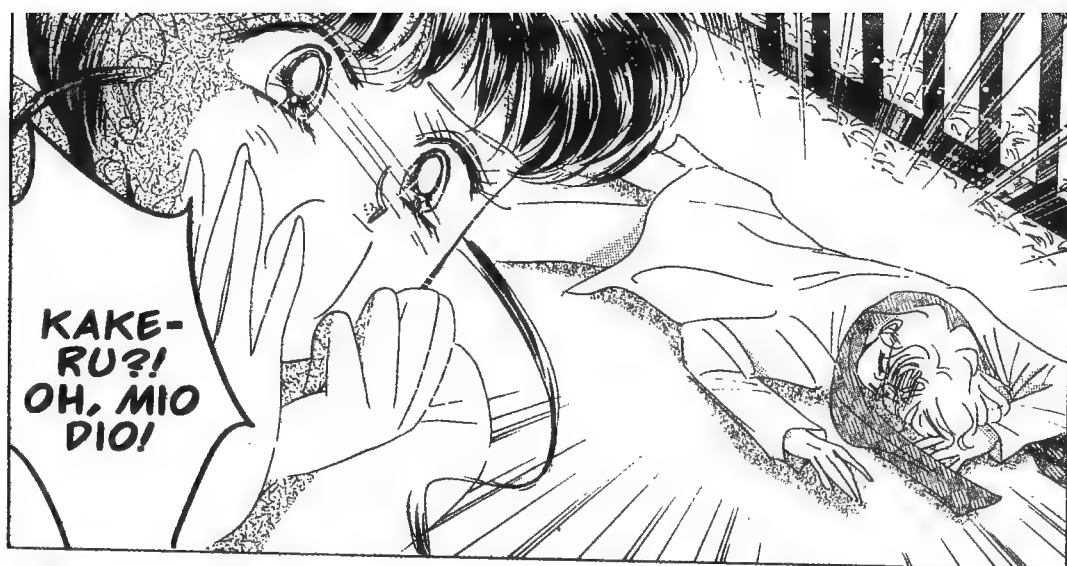
DICI SUL SERIO?

SÌ! E SCOPRIREMO SE QUESTA PRINCIPESSA KAGUYA ESISTE OPPURE NO!

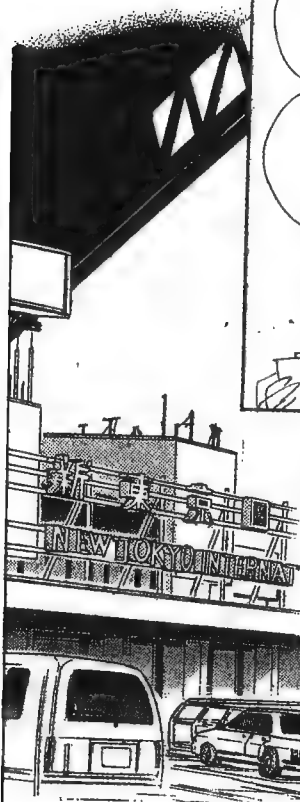
PROMESSO! DIVENTEREMO BRAVISSIMI ASTRONAUTI...

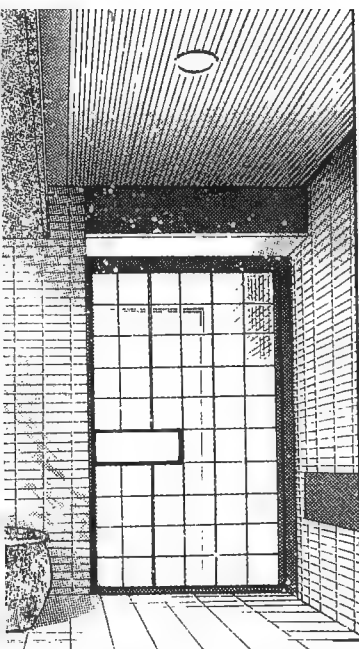
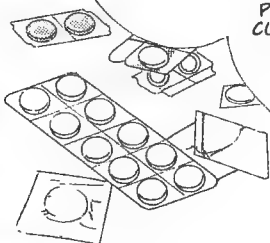
...E ANDREMO SULLA LUNA!

È FINALMENTE GIUNTA L'EPOCA IN CUI L'UOMO PUÒ VIAGGIARE FACILMENTE VERSO LO SPAZIO!

WHOOOO

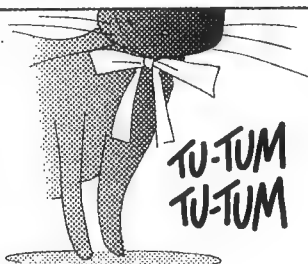
IO L'HO CAPITO... TU VUOI ANCORA DIVENTARE UN ASTRONAUTA, KAKERU...

HANF
HANF
NNNGH...
COSA POSSO FARE?!
DEVO CORRE-RE! DEVO CHIAMARE QUALCUNO!
KAKE-RU!
OH, KAKERU!
MA CHE...?!
QUESTA GATTINA... NON SARÀ MICA...?!
MIAUU!
ASPETTA!
DOVE COR-RI?

KAKE-RU?! OH, MIO DIO!

UN ATTACCO MIOCARDICO DI TIPO DILATATORIO?

GIÀ... E PER GIUNTA, ACCOMPAGNATO DA PULSAZIONI IRREGOLARI...
DIVENTARE ASTRONAUTA, PER LUI, E' COMPLETAMENTE FUORI DISCUSSIONE...
SI TRATTA DI UNA MALATTIA CHE NON PUÒ ESSERE CURATA CON ALCUNA OPERAZIONE CHIRURGICA... E' ASSOLUTAMENTE VIETATO FARE OGNI TIPO DI SFORZO! ASSICURATI CHE TORNI IN GIAPPONE, E FALLO RICOVERARE AL PIÙ PRESTO POSSIBILE!
NEW TOKYO INTERNAT

SEI STATA COSTRETTA ANCHE TU A TORNARE IN GIAPPONE...
SCUSAMI, HIMEKO...

MA CHE DICI, STUPIDO? COME POTREI LASCIARTI DA SOLO IN QUESTE CONDIZIONI?
RIMARRÒ QUI PER UN PO'...
...FINCHÉ NON TI SARAI RIMESSO E AVRAI RICEVUTO TUTTE LE CURE ADEGUATE IN OSPEDALE!

QUE-STE MEDI-CINE...
...SONO DIGITALE, DIURETICO, DILATANTE VASCOLARE E PERAPA-MIR...
SONO TUTTE PER IL CUORE...

MIOCAR-DIA...
LA PERSO-NA A CUI APPARTEN-GONO E' AFFETTA DA MIOCAR-DIA...

SEI MALATO DI CUORE, KAKERU...?
TU-TUM TU-TUM

TSUKINO

LUNA!
DOVE DIAVOLO TI ERI CACCIA-TA? NON TI SEI FATTA VIVA PER BEN TRE GIORNI! TI HO CERCATO COME UNA PAZZA!

SIGH...
IO... HO AVUTO DA FA-RE...

E' INNA-MORA-TA!

SHOCK

SI CAPISCE BENISSIMO CHE LUNA SOFFRE **D'AMORE!**

COME SAREBBE A DIRE CHE LUNA È INNAMORATA?! E DI CHI?!

SOLO DI UNA COSA SONO SICURA... NON È INNAMORATA DI TE!

SHOCK SHOCK SHOCK

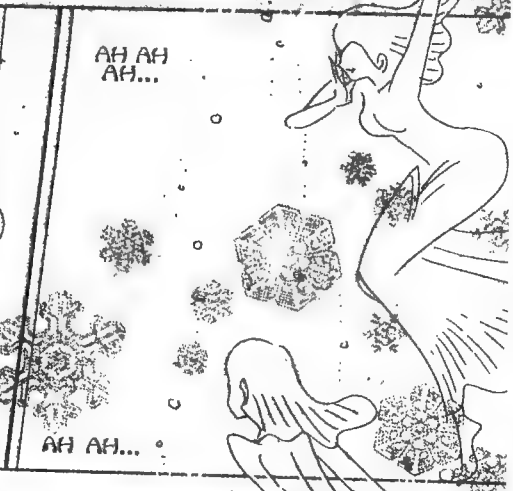
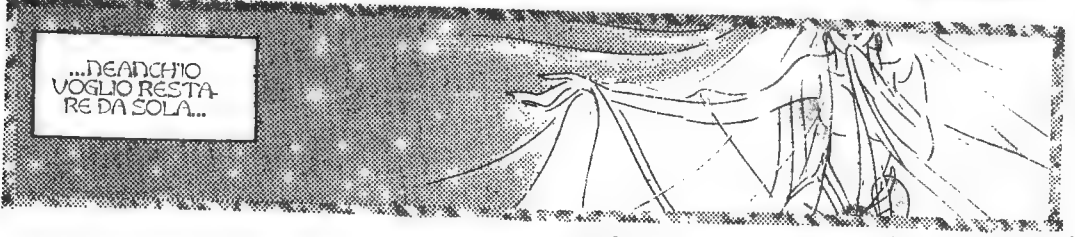
HA SEMPRE LA TESTA FRA LE NUVOLE...

NON SI SA MAI DOVE SE NE VADA IN GIRO...

E POI HA INIZIATO A FARSI **PIÙ BELLA!**

HAI NOTATO CHE INDOSSA SEMPRE UN NASTRO E PROFUMA DI POT-POURRI?

ANCHE SE IN FUTURO, NEL 30° SECOLO, SARETE SPOSATI E AVRETE UNA FIGLIA CHE CHIAMERETE DIANA, NON DOVRESTI ARROCCARTI TROPPO SULLE TUE CERTEZZE!
IL FUTURO PUO' CAMBIARE, SE NON GESTISCI BENE IL TUO PRESENTE!
ZACK
SOB
...
RATTLE
DUNQUE, COME STA LUNA?
NON SO PERCHE', MA SE NE STA A CASA CON UN MUSO LUNGO COSI'..
CERTO CHE TU SAI COME CONVINCERE LA GENTE...
LUNA...
LUNA E' INNAMORATA...
NON SO IL PERCHE', MA RIESCO A CAPIRLA PERFETTAMENTE!
CAPITA ANCHE A ME, OGNI TANTO... PER ESEMPIO, NELLE SERE FREDDE MI VIENE VOGLIA DI AVERE ACCANTO QUALCUNO CHE MI PIACE...
OH, CHE ROMANTICO...
MALINCONIA
E' VERO!
IN QUESTA STAGIONE MI TORNANO SEMPRE IN MENTE I VECCHI AMORI...
MALINCONIA
SIGH
OH, IL MIO PRIMO AMORE...
ERA IL SENPAI HIGASHI, DEL CIRCOLO DELLA PALLAVOLO...
PECCATO CHE L'HO FATTO FUORI PROPRIO IO...

EHI! COSA VI SUCCEDE, COSI' ALL'IMPROVVISO?
AH, USAGI... NON POTRAI MAI CAPIRE I NOSTRI SENTIMENTI...
SIGH!
SIGH!
POCO PRIMA DI NATALE A TUTTI VIENE VOGLIA DI INNAMORARSI...
...PERCHE' RESTARE DA SOLI PROPRIO NELLA NOTTE DELLA VIGILIA E' TROPPO TRISTE!
HAI RAGIONE!
NON VORREI MAI SENTIRMI SOLA!
THUP
STANOTTE FARA' SICURAMENTE MOLTO FREDDO...
GUARDATE!
HA RIPRESO A NEVICARE!
AH AH AH...
AH AH...
HANNO RAGIONE...
...NEANCH'IO VOGLIO RESTARE DA SOLA...

E' VERO... FRA POCO E' NATALE!

PAPÀ... MAMMA... SIGH!
ANCHE TU, ORA, CHIBIUSA?

PERCHE' NON FACCIAMO UNA BELLA FESTA DI NATALE? CI DIVERTIREMO SICURAMENTE!
DICI SUL SERIO? OH, SÌ! FACCIAMOLA!
WOW!

HO UN'IDEA! OGNI ANNO, A NATALE, DOVREMO ELEGGERE MISTER O MISS NATALE...
MISTER NATALE?
ESATTO!
E A CHI VERRÀ ELETTO TUTTI GLI ALTRI DOVRANNO REGALARE LA COSA CHE PIÙ DESIDERA AL MONDO!

ABBIAMO DECISO CHE, QUEST'ANNO, MISS NATALE...
...SARAI TU!

ORA APRI GLI OCCHI...
...E PRENDI IL REGALO CHE TI ABBIAMO FATTO!

COME AVETE FATTO A INDOVINARE? PAPÀ... MAMMA... GRAZIE!
E' STUPENDO!
TI VA DI FARE AMICIZIA CON ME?
PIACERE, SIGNORINA! IO SONO DIANA!
OH, NO! SIAMO DACCAPO!
SU, BASTA, CHIBIUSA!
PAPÀ... MAMMA...
SNIFF
CHISSÀ A CHI TOCCHERÀ IL RUOLO DI MISS NATALE, QUEST'ANNO?
E' STATA DAVVERO DIVERTENTE LA FESTA DI NATALE CHE ORGANIZZAMMO TUTTI INSIEME!
WOW!
WOW!
PRIMA PASSERÒ AL LABORATORIO, POI ANDRÒ ALL'OSPEDALE...
GRAZIE, HIMEKO! NON TI PREOCCUPARE!
HO SBRIGATO LE PRATICHE NECESSARIE PER IL TUO RICOVERO... TI VERRÒ A TROVARE APPENA POSSO... C'È QUALCOSA DI CUI HAI BISOGNO?

E POI... MI SEMBRA DI SCORGERE UNA FIGURA UMANA, FRA I BAGLIORI DELLE SUE SFACCETTATURE... COSA SARÀ?
E' DIVENTATO COSÌ GRANDE..? MA È ASSURDO!
CHAK
AH!
IL CRISTALLO...
TU-TUM
ULTIMAMENTE... IL NUMERO DEGLI ATTACCHI È AUMENTATO... F-FORSE NON MI RESTA ANCORA MOLTO DA VIVERE...
M-MI SENTO SOFFOCARE...
HANF
UH!
THUMP
OSPEDALE UNIVERSITARIO

HANF
HANF

BLINK

OH, QUANTO MI SENTIVO SOLA...
WHOOSH

FIUUUU
UH?

LA FINE-STRA... E' APER-TA?
C-CHI SEI TU?
FIUUUUU

HHMMM

SEI STATO IL PRIMO A RACCO-GLIERE FRA LE TUE MANI UNA PARTE DI ME...

IO SONO SNOW KAGUYA...
...E DEVO A TE IL MIO NOME...

HANF
S-SEI VENUTA A PRENDER-MI...?

FIIIUUUUUUU

ALLORA E' GIÀ GIUNTA LA MIA ORA?
E VA BENE...

IN FONDO, NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI... I MIEI GENITORI SONO GIÀ MORTI DA MOLTO TEMPO...
...E NON HO ALTRE PERSONE CHE POSSANO RATTRISTARSI PER LA MIA SCOMPARSA...

NO, NON HO DAVVERO NULLA DA RIMPIANGE-RE...
PUOI PORTARMI VIA QUANDO VUOI...

TI SENTI SOLO, VERO? IO TI COMPREN-DO MOLTO BENE...
FIIUUUU
HANF
HANF
ANCH'IO ERO COMPLETAMENTE SOLA...
SONO STATA SOLA PER 4 MILIARDI E 500 MILIONI DI ANNI...

OSPEDALE UNIVERSITARIO

KAKERU... IO SONO SOLO UNA GATTA, E NON POSSO FARE NULLA PER TE...

...MA VORREI ALMENO VEDER-TI...

TOC
CHAK
SIGNOR OZORA?
COME SI SENTE?
C'E' QUALCO-SA CHE NON..?

WHOOOOOOSH
AAAAH!
AIUTOOOO!
CRASH
COSA...?!
TSUKINO
OOHMMMM
MA CHI E'?! QUELLA FIGURA... NON SARA'...
...UNA NUOVA NEMICA?!
KRAKK
USAGI!
WHUMP

LUNA?!
CORRI, PRESTO!
WHUMP
MA CHE...?!
UN MOMENTO, LUNA! COS'È SUCCESSO? D-DEVO ANCORA VESTIRMI!

C'È UNA NUOVA NEMICA ALL'OSPEDALE!
DEVI CORRERE!
UNA NEMICA?!
OSPEDALE UNIVERSITARIO

L'ORARIO DELLE VISITE È GIÀ FINITO DA UN BEL PO'!
E POI NON SI POSSONO PORTARE GATTI, QUI DENTRO!
CHI SEI TU?
ACCETTAZIONE
RADIOLOGIA

BAMF
POING

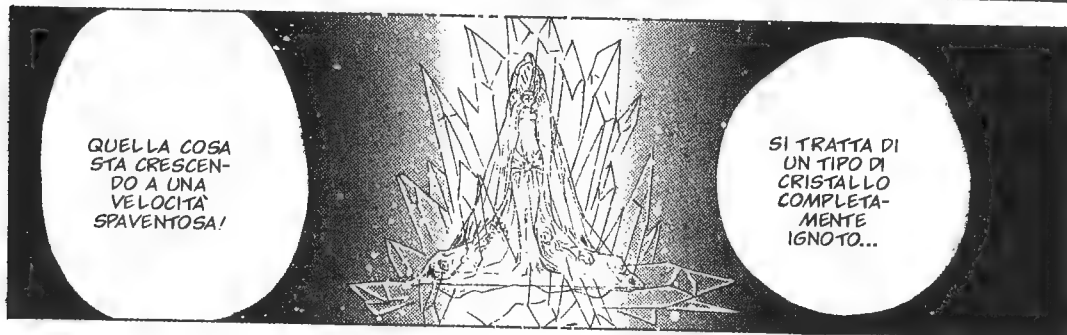
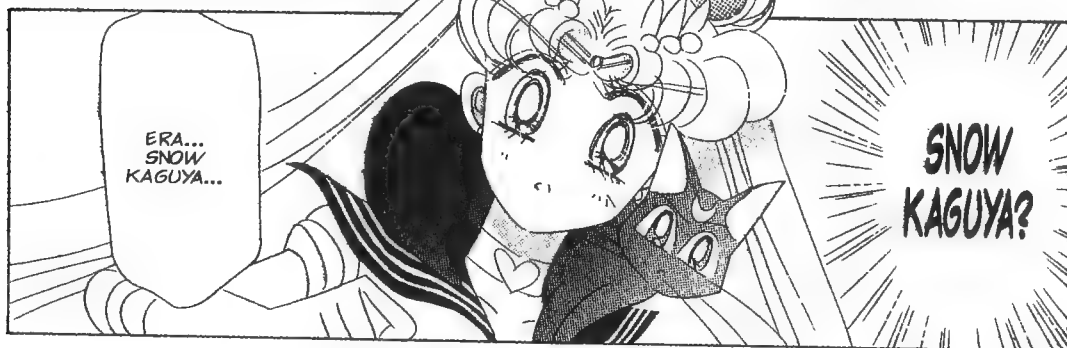
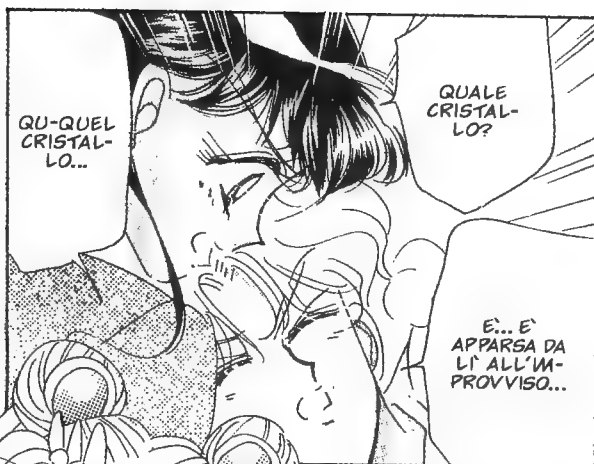
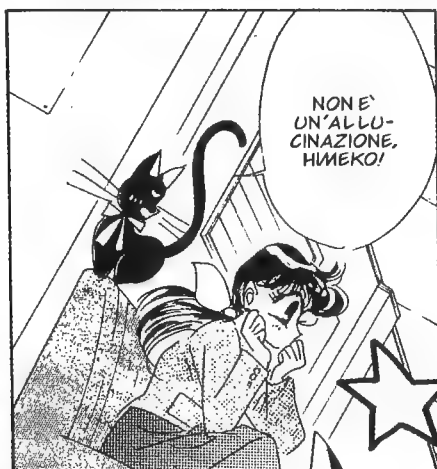
AVANTI, LUNA! DIMMI DOVE SI TROVA!
È NELLA CAMERA DI CURA INTENSIVA, AL TERZO PIANO DEL REPARTO DI MEDICINA!

BENE!
MOON POWER!
BLINK

ET VOILÀ! HO ASSUNTO LE SEMBIANZE DEL DIRETTORE DELL'AGENZIA PER LA SCIENZA E LA TECNOLOGIA! SI TRATTA DEL **MASSIMO RESPONSABILE** DELL'ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE!
ED È ANCHE IL PRIMO MINISTRO DONNA DELL'AGENZIA!
VORREI SAPERE A COSA SERVE UN VESTITO COSÌ APPARISCENTE...
SIGH...
SONO UN MINISTRO, NO? POTRÒ PASSARE **SENZA ALCUN CONTROLLO!**
MA CHE S'INVENTA?
KRUB KRUB
AH!
W
UP
MOON COSMIC POWER...
MAKE UP!

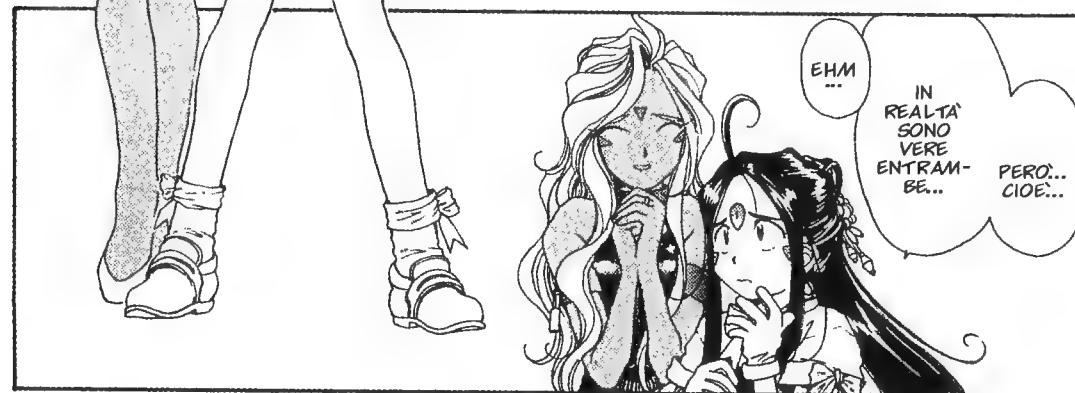
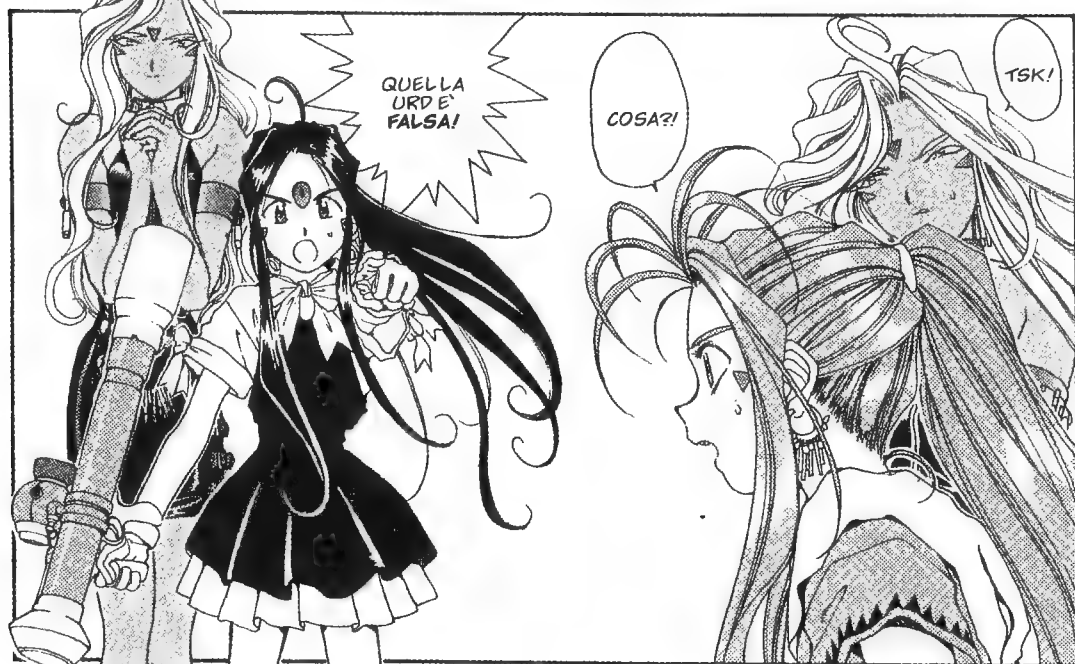
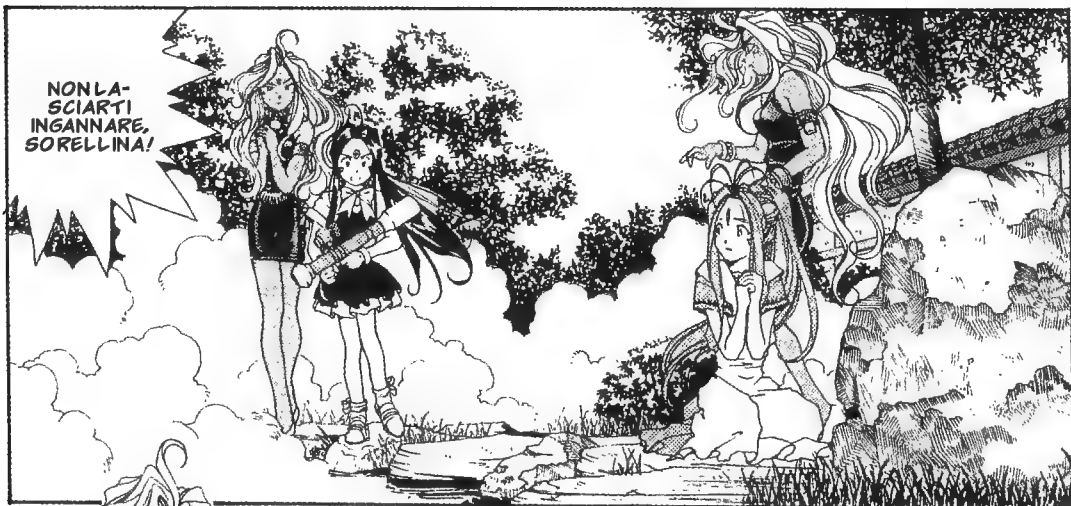
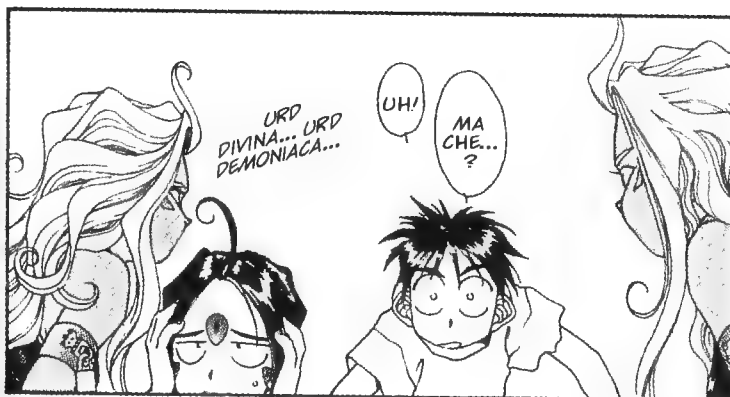
CHI DIAVOLO SEI?!
MOON SPIRAL...
...HEART ATTACK!
IL MIO NOME È SAILOR MOON E COMBATTO SOTTO LA PROTEZIONE DELLA LUNA, IL SATELLITE DELL'AMORE E DELLA GIUSTIZIA!
ECCOMI, SONO ARRIVATA!

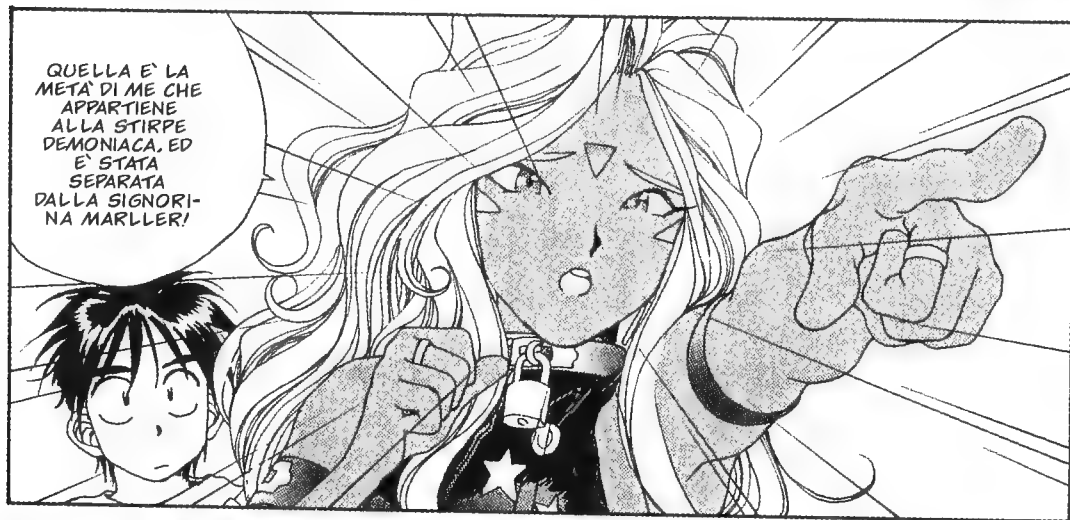
WRAM
UGH!
DEVO RITIRARMI... MA TORNERO' MOLTO PRESTO!
WUSH
KAKERU!
COSA TI SUCCEDE? STAI BENE?
E... E TU CHI SEI?
SAILOR MOON?
IO SONO SAILOR MOON...
IL TUO KAKERU E' STATO AGGREDITO...

UHH... HIME-KO?
KAKE-RU!
QUALE CRISTAL-LO?
QU-QUEL CRISTAL-LO...
È... È APPARSA DA LÌ ALL'IM-PROVVISO...
SNOW KAGUYA?
ERA... SNOW KAGUYA...
CCU - CAMERA DI CURA INTENSIVA
...SEMBRA CHE SIA CADUTO DAL CIELO PROPRIO NEL GIORNO IN CUI HA SCOPER-TO LA COMETA...
IL CRISTAL-LO DI CUI PARLAVA KAKERU...
SI TRATTA DI UN TIPO DI CRISTALLO COMPLETA-MENTE IGNOTO...
QUELLA COSA STA CRESCEN-DO A UNA VELOCITÀ SPAVENTOSA!

I SUOI COMPONENTI POSSIEDONO QUALCOSA CHE INDUCE KAKERU AD AVERE ALLUCINAZIONI...
QUEL CRISTALLO E' PERICOLOSO!
SNOW KAGUYA... IL NOME DELLA COMETA...
NON SARA' MICA...
NON E' UN'ALLUCINAZIONE, HIMEKO!
MA CHE... LUNA?!
T-TU HAI P-PARLATO...
PEDIATRIA
GINECOLOGIA
PUOI ANCHE DUBITARNE...
...MA TI GARANTISCO CHE SI TRATTA DI UN INVASORE!
E PER GIUNTA PROVIENE PROPRIO DALLA COMETA!
UN INVASORE...
S-STAI PARLANDO DI UNA FORMA DI VITA IGNOTA?

FORSE...
...IL CRISTALLO STESSO FA PARTE DI QUELLA FORMA DI VITA ALIENA...
PUO' DARSI CHE KAKERU SIA STATO PRESO DI MIRA PER UN MOTIVO BEN PRECISO... TEMO CHE POSSA ESSERE NUOVAMENTE AGGREDITO...
SARA' MEGLIO SISTEMARE QUEL CRISTALLO!
MA E' ASSURDO...
VUOI DIRE CHE KAKERU E' STATO PRESO DI MIRA DAGLI ALIENI?!
NON SOLTANTO KAKERU...
FORSE L'INTERO PIANETA E' IL LORO OBIETTIVO...
HIMEKO...
SIGH!
LUNA?
MA... MA ALLORA... LUNA E' INNAMORATA DI...

SAILOR MOON - CONTINUA

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
IL GRANDE SCONTRO DELLE DUE URD

NON LASCIARTI INGANNARE, SORELLINA!
QUELLA URD E` FALSA!
COSA?!
TSK!
EHM...
IN REALTA` SONO VERE ENTRAMBE...
PERO`... CIOE`...

BELL-DANDY!

URD DIVINA... URD DEMONIACA...
UH!
MA CHE... ?

C-CI SONO DUE URD... RAGIONIAMOCI SU... (A) E' UN'ILLUSIONE OTTICA (B) SI E' VERIFICATA LA SCISSIONE CELLULARE (C) URD HA UNA GEMELLA SEGRETA (D) MMM...
MA-GARI SI CHIAMA WARD...
FORSE E' LA TERZA...
NON E' AFFATTO COSI'!

QUELLA E' LA META' DI ME CHE APPARTIENE ALLA STIRPE DEMONIACA, ED E' STATA SEPARATA DALLA SIGNORI-NA MARLLER!

HM... PROPRIO UN BEL PASTIC-CIO...
MALEDETTA MARLLER... NON SI E' CURATA MOLTO DI TENERLA SOTTO CHIAVE...

IL SIGILLO PER INDIVIDUI METÀ DEI E METÀ DEMONI CHE IMPRIGIONAVA URD...

...È STATO ANNULLATO A CAUSA DELLA **SEPARAZIONE** TRA LE DUE PARTI*...

AH AH AH! PREFERISCI ESSERE FRITTA DA UN FULMINE O AVVELENATA DA UNA BELLA POZIONE?

D'ALTRA PARTE, QUELLA È PUR SEMPRE **URD**... FORSE, ANCHE SE DEMONE AL 100%, PUÒ USARE I SUOI POTERI SENZA ALCUN LIMITE...

OCCUPATENE TU, SENBE!

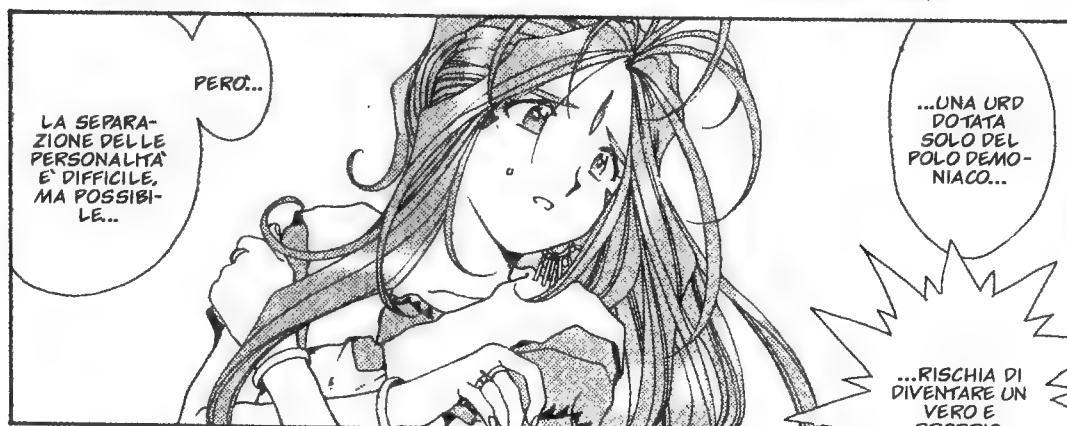
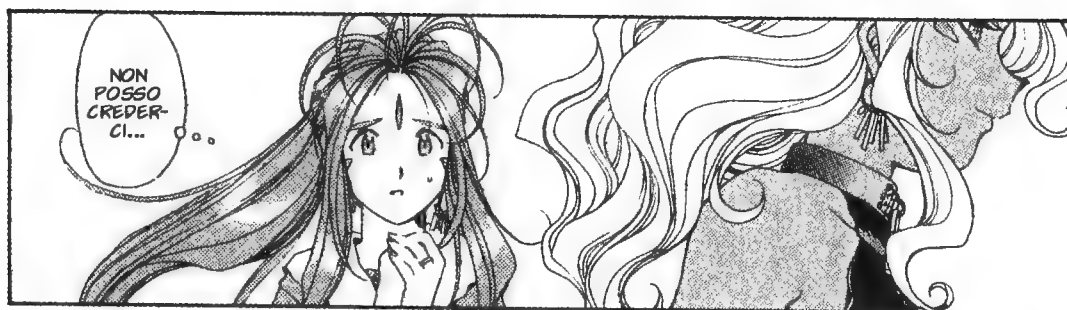
COSA?

DOVRÒ PUNIRLI A SUON DI FULMINI E POZIONI...

TUTTI E DUE!

MA... **MARLLER!** NON È GIUSTO!

ZITTO! VUOI CHE CI SCOPRA?

* I SIGILLI MAGICI SONO PROGRAMMATI IN BASE A CARATTERISTICHE INDIVIDUALI: NEL MOMENTO IN CUI URD SI È SCISSA DALLA PARTE DEMONIACA, IL SIGILLO SI È SPEZZATO PERCHÈ NON 'RICONOSCEVA' PIÙ LA PRIGIONIERA.

LA SEPARAZIONE DELLE PERSONALITÀ È DIFFICILE, MA POSSIBILE...

PERÒ...

...UNA URD DOTATA SOLO DEL POLO DEMONIACO...

...RISCHIA DI DIVENTARE UN VERO E PROPRIO **PERICOLO PUBBLICO!**

SE POI SCATENASSE SENZA CONTROLLO I PROPRI POTERI

...URD...

OH...

N-NON POSSO DIRLO... C'E' IL SIGILLO DI PROTEZIONE...

LA SEPARAZIONE DELLA PARTE DEMONIACA DA QUELLA DIVINA CONTRAVVIENE AGLI ARTICOLI SPECIALI*...

* INFORMAZIONI TOP SECRET CHE NON POSSONO ESSERE RIVELATE, SULLE QUALI E' IMPOSTO UN SIGILLO DI PROTEZIONE.

A QUESTO PUNTO, NON C'E' ALTRA SCELTA!
OH...
YAH!
MI SPOGLIO DEGLI OGGETTI CHE FACILITANO LA DISTINZIONE TRA NOI DUE...
TAK
AAH! FERMA!
VIA! SI GIRA!
UH?!
GRAB
SWING SWING

CIP CIP
CIP CIP
ADESSO NON SAPPIAMO PIÙ QUAL È LA URD DIVINA!

MMM...

HO COME L'IMPRESSIONE D'AVER VISTO QUALCOSA DI **ORRIBILE**...

COME?

BLINK BLINK

HA CAPITO?

BLINK BLINK

SE QUELLA VERA SEI **TU**, DOVRESTI SAPERE DOVE TENIAMO IL **CARAPACE DI TOGEBO**!

MA CERTO! SUL SECONDO RIPIANO DALL'ALTO, NELLO SCAFFALE DESTRO!

E ALLORA TU LO SAI DOVE SONO NASCOSTE LE **RIVISTE PORNO** DI KEIICHI?

SICURO! IN FONDO AL TERZO CASSETTO DELLA SUA SCRIVANIA!

VA BENE, VA BENE! SIETE ENTRAMBE **AUTENTICHE!** BASTA COSÌ, ORA!

HAI PROPRIO RAGIONE...
OH!
FLIP
MA CHE DIAVOLO FAI?!
HO CAPITO!

TU SEI LA URD DEMONIACA!

CHE CRUDELTÀ...
COME PUOI ACCUSARMI DI QUESTO?

GUARDA BENE I MIEI OCCHI!
È INUTILE CHE CERCHI D'INGANNARMI!
L'UNICA E ORIGINALE URD DIVINA...
BLINK BLINK

...HA IL BOLLINO DI GARANZIA CHE LE HO IMPRESSO IO!

...
...
N-NON GUARDARMI CON QUEL-L'ESPRES-SIONE, KEIICHI!
KRACLE
OH, S-SCUSA-MI... NON VOLEVO!
NON C'E' MOLTA DIFFERENZA TRA QUELLA DIVINA E QUELLA DEMONIACA...
BE'...
...DAV-VERO NIENTE MALE...
...PER ESSERE UNA PUPAT-TOLA!

PUPATTOLA?

SWISS

MI HAI DATO UN'ALTRA VOLTA DELLA **MOCCIOSA**?!

NEO SKULD BOM...

ASPETTA!

NON FARLO, SKULD...

BASTA, URD...
NON POSSIAMO PERMETTERCI DI PERDERE LA SUA METÀ, ANCHE SE SI TRATTA DI QUELLA NEGATIVA...

...MA URD E` IN PERICOLO!
NON RIESCO A DIRLO NEMMENO SE MI SFORZO...
SE... SE CONTIN...

...LA VOSTRA CARA SORELLONA..
IN FONDO SONO SEMPRE URD..
AH AH AH!
MA CERTO!

VOI NON AVRETE MAI IL CORAGGIO DI ELIMINARMI...
MA IO...

...NON HO ALCUNA INIBIZIONE A CANCEL-LARVI DALLA FACCIA DELLA TERRA!
FULMINE ESPLO-SIVO, A ME!
RUMBLE

BELL-
DANDY!
AIUTO!

SSSSSH

NON PER NULLA SEI UNA DEA DI PRIMO GRADO...
NONOSTANTE TU SIA SOTTO L'EFFETTO DI UN SIGILLO, RIESCI A DIFENDERTI DAL MIO FULMINE ESPLOSIVO...
PECCATO CHE, VISTE LE TUE CONDIZIONI, NON CREDO CHE SARAI IN GRADO DI FARLO ANCORA...
RATTLE

CHE FARAI, ORA? CERCHERAI DI TOGLIERE IL SIGILLO?
CREDO CHE TI SARÀ **IMPOSSIBILE** FARLO USANDO AL TEMPO STESSO L'INCANTESIMO DIFENSIVO...

URD.. SMETTILA...
SMETTILA, TI PREGO...

FLIP

FULMINE ESPLOSIVO...

KRAAM
AAH!
IL FULMINE ESPLOSIVO DEVASTANTE?!
NON E' POSSIBILE!
SI TRATTA DELL'INCANTESIMO DI DUE GRADI SUPERIORE RISPETTO AL FULMINE ESPLOSIVO...
PROPRIO COSI'!

BELLDANDY E SKULD NON POSSONO ELMINARTI...
MA IO NON TI PERMETTERÒ MAI DI FAR LORO DEL MALE!
...O DI PERDERE TUTTO CIÒ CHE MI APPARTIENE...
E LO FARÒ A COSTO DI RESTARE INCOMPLETA...

CAPI-SCO...
D'ACCOR-DO!
PROVACI PURE, SANTAREL-LINA...

...MA FRA NOI DUE, L'UNICA CHE SVANIRÀ NEL NULLA SARAI TU!

KRAAK
SKRAM
AAAAH!
AAAH! PRENDETE MEGLIO LA MIRA, DANNAZIONE!
WHUP
NON MI SEMBRI MOLTO CONVINTA!
AVANTI! COSA TI SUCCEDE?!

IN QUESTO MODO RISCHIO DI COLPIRE ANCHE GLI ALTRI!
KEIICHI!
...NON RIUSCIRAI MAI A SCONFIG-GERMI!
FINCHE` AVRAI QUALCUNO DA PROTEG-GERE...
POTEN-ZA AL MASSI-MO!
QUESTO E` IL MOMEN-TO!

OH, NO! CI SCAGLIERÀ CONTRO UN FULMINE APOCALIT-TICO!

ADDIO!

SPIT

FORSE QUESTO S-SIGNIFICA CHE... STA GIÀ INIZIANDO A DISTRUGGERSI?
CO...
CO...?
URD!
M-MA...?
THUP
EHI, MA...
C-COSA ...?

I-IL MIO C-CORPO...

COSA?!

ACCIDENTI!
FRUMP

GUARDATE!
FOMP

E` MARLLER!

COME IMMAGINAVO... E` TUTTA OPERA SUA!

CLANK
CHAK

TOCCA A TE, BANPEI! AZIONE!
CLANK
CLANK
PROGRAMMA D'EMERGENZA ANTI-MARLLER!
WHIRR

The God Coming
The God Comi
The God is blessing us
FLIP FLIP
A... AIUT...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

SUPER ROBOT BEN COTTO

INDUSTRIE KAMATA
(COME AL SOLITO)
COME LE SEMBRA?
E COSÌ, QUESTO SAREBBE IL PROSSIMO PROTOTIPO DI ROBOT DELLA SEZIONE 8... NON POTRESTI RIDURRE DI UN ALTRO PO' IL PREVENTIVO SPESE?
IMPOSSIBILE! È GIÀ RIDOTTO AL MINIMO...
SIGNORINA HOSHINO, HA GIÀ FATTO RICHIESTA PER IL BILANCIO SUPPLEMENTARE?
SÌ, GIÀ DA UN BEL PO'!

SE POSSO INTERVENIRE, VORREI RICORDARTI CHE PER I CINQUE ANNI IN CUI SIAMO STATI SPOSATI, MI PASSAVI APPENA 30 MILA YEN AL MESE PER LE SPESE PERSONALI...

UH?!

COSA SAREBBE QUESTA **BILANCIA FALLIMENTARE** DI CUI PARLAVI, CHISATO?

QUANDO E` ARRIVATO?

MA COME TI PERMETTI?!
FACEVI LA SPESA CON LA CARTA DI CREDITO!
IL MIO GRANDE GENIO HA PARTORITO UN NUOVO ROBOT CHE FARÀ EPOCA!
HO UNA BUONA NOTIZIA, DIRETTORE!
STAVAMO DISCUTENDO, SE NON SBAGLIO!
AUGURI...
CHAK
SI TRATTA DEL COOK DE DEUX, IL ROBOT CUOCO NUMERO VENTOTTO DOTATO DI AI*!
CIAO, BEI FRUGOLETTI! GLI AMICI MI CHIAMANO COOK, E SE VOLETE ESSERE PRESI IN CONSIDERAZIONE DALLA QUI PRESENTE, VI CONVIENE ESSERE CARINI!
* INTELLIGENZA ARTIFICIALE
BLINK
BOOING

SAPETE... IO SONO UN ROBOT, PERÒ MI RITENGO ABBASTANZA BRAVA IN CUCINA!
TUTTI MI DICONO CHE NON DOVREI ESSERNE COSÌ ORGOGLIOSA, MA RITENGO CHE SAPER CUCINARE SIA MOLTO IMPORTANTE, AL GIORNO D'OGGI!

SAKAZAKI! QUANDO TI HO DATO IL PERMESSO DI COSTRUIRE UNA COSA DEL GENERE?!
PROPRIO ORA CHE SIAMO A CORTO DI FONDI, TU SPERPERI IL NOSTRO DENARO IN QUESTO MODO IDIOTA!

SHAKE
LA PREGO, SIGNORE, NON GRIDI COSÌ...
SE LE SI ALZA TROPPO LA PRESSIONE, RISCHIA UN ICTUS CEREBRALE... SAREBBE UN VERO GUAIO, E DOVREMMO CHIAMARE L'AMBULANZA...
SHAKE
COS...

UN ANTICO PROVERBIO DICE CHE NON SI PUÒ COMBATTERE A STOMACO VUOTO...
ECCO PERCHÈ UN ROBOT CUOCO VA CONSIDERATO UN'ARMA!

UN'ALTRA DELLE TUE IDIOZIE!
SA CHE L'IRA AUMENTA LA CADUTA DI CAPELLI, SIGNORE?
E TU FATTI GLI AFFARI TUOI!
SCU...
SCUSATE...

VOLETE ASCOLTARMI, UNA BUONA VOLTA?!
UH?!
GUARDATE!
HO PREPARATO UN PRANZO AL SACCO, DURANTE LA LEZIONE DI ECONOMIA DOMESTICA DI OGGI!
INSEGNANO ANCORA QUESTE COSE, NELLE SCUOLE?
UN PRANZO AL SACCO?
CON L'AVVENTO DELLA TECNOLOGIA DOMESTICA, ORMAI ANCHE UNA NORMALE MASSAIA NON E' PIU' IN GRADO DI FARE COSE DI QUESTO TIPO!

EPPURE IO MI RICORDO CHE IL NOSTRO FRIGORIFERO ERA PIENO DI CIBI SURGELATI... SEMBRAVA LA FIERA DEL PRECOTTO...
E TU, IN CAMBIO, NON MI HAI MAI DETTO NEMMENO UN PICCOLO GRAZIE!
IO CUCINAVO SEMPRE CON LE MIE MANI SPENDENDO TEMPO ED ENERGIA PER DIMOSTRARTI IL MIO AMORE!

ECCO QUA!

UH?
FLIP

OOH... SEMBRA SQUISITO!
UN OTTIMO LAVORO!

GLUP...

MMGH!

WHUP

CAPOSE-ZIONE!
ZOW

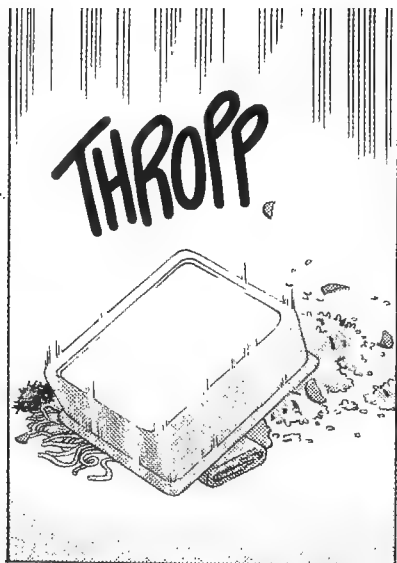
OOH... NON È POSSI-BILE...
EPPURE L'AVEVO PREPARA-TO CON TANTA CURA...

QUESTI SONO SOLTANTO AVANZI...
OH?!
GRAB
...OVVERO NIENT'AL-TRO CHE UN AMMASSO DI SPAZZA-TURA!

AAAAAAAH!
FLOP
...E IN QUANTO TALE VA BUTTATO VIA!

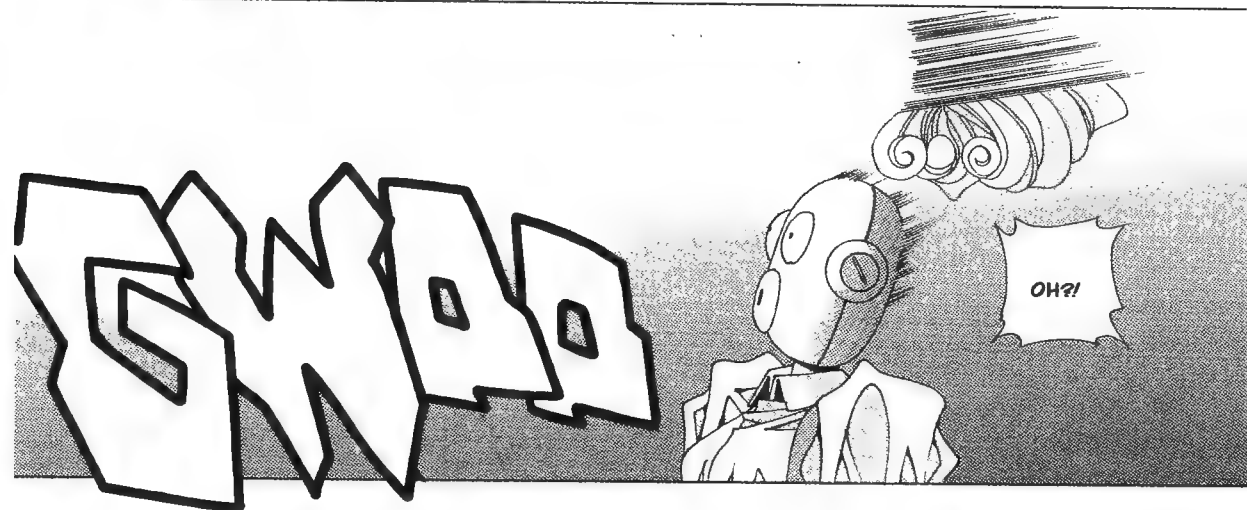
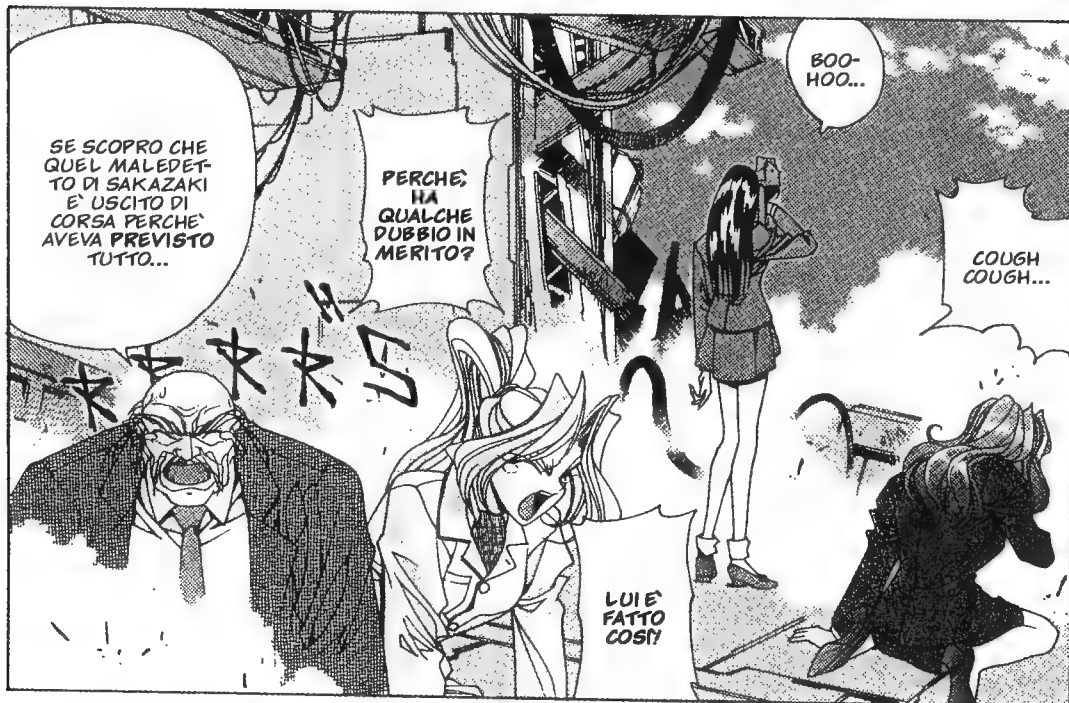
THROPP

...

?
ODDIO! SIAMO NEI GUAI!

IO... SNIFF... L'AVEVO PREPARATO METTEN-DOCELA TUTTA...
...PER FARLO ASSAG-GIARE... SNIFF... A TUTTI VOI...

UNA PERSONA CAPACE DI FARE UNA COSA CO-SÌ CRU-DELE...
...CAPACE DI SPRE-CARE IL CIBO IN QUESTO MODO...

...MERITE-
REBBE DI
ABITARE NEL-
LA TAZZA DEL
WATER ED
ESSERE DI-
SCIOLTO DA
UN DETERGEN-
TE ASSIEME A
TUTTI I NEMICI
DELL'IGIENE!

↳ SAYURI HELL VOICE

AARGH!
BRAAAKOOM
AAAH!

BOO-HOO...
COUGH COUGH...
SE SCOPRO CHE QUEL MALEDETTO DI SAKAZAKI E` USCITO DI CORSA PERCHE` AVEVA PREVISTO TUTTO...
PERCHE, HA QUALCHE DUBBIO IN MERITO?
GRRRS
LUI E` FATTO COSI!

BLINK BLINK
SI PUO` SAPERE CHE DIAVOLO TI E` PRESO?
PROPRIO COME DICEVO IO... I ROBOT DA COMBATTIMENTO SANNO USARE SOLO LA VIOLENZA!
LA MIA PARRUCCA...

SNIFF...
CREDO SIA MEGLIO GAREGGIARE TRA I FORNELLI! IN FONDO SIAMO DONNE, NO?
MA E` CALVA?

SEI FORTUNA-TA... OGGI MI SENTO UN PO' STANCA...

...PERCIÒ POSSO CONCEDERTI **UNA SETTIMANA** PER CONSENTIR-TI DI ALLENARE LE TUE **GROS-SOLANE** MANINE GUERRIERE...

ALLORA PREPA-RATI A ESSERE **SCON**-FITTA!

KING CRIMSON MANSION, CASA DI CHISATO...

SBAM

TI PREGO, CHISATO! INSEGNAMI A CUCINARE!

COSA? BE', VERAMENTE, IO...
LA CUCINA E' IL TUO FORTE, NO?
PER FAVORE!

INSEGNAMI A CUCINARE COME SI DEVE!
TI PREGO, MAESTRA!
AH... EHM...
POSSO CONTARE SOLO SU DI TE, CHISATO!
FARÒ QUALSIASI COSA MI DIRAI DI FARE!
BE'... SE ME LO CHIEDE COSÌ...
POTREI ANCHE INSEGNARTI... MA SARÀ MOLTO DURA...
PER ME VA BENE!
IO VOGLIO VINCERE A OGNI COSTO!
D'ACCORDO... T'INSEGNERÒ!
EVVIVA!
RICORDATI, PERÒ, CHE NON DOVRAI MAI RIVELARE A NESSUNO I MIEI INSEGNAMENTI!
C-CERTO!

A TOSHIYA HO DETTO DEI PAROLONI PERCHE` STAVAMO LITIGANDO... MA IN REALTA` GLI PREPARAVO QUASI SEMPRE DEI SURGE-LATI..
E ORA CHE FACCIO? TUTTO SOMMATO, NEANCH'IO HO MOLTA ESPERIENZA NEL CUCINARE...

A QUESTO PUNTO, PERO, NON POSSO CERTO DIRLE CHE NON SO CUCINARE...
ODDIO, CHE IMBARAZZO... SPERAVO DI AVERE IL TEMPO DI COMPRARMI UN LIBRO DI CUCINA PER PREPARARMI ALL'INSE-GNAMENTO...

COSA? PROPRIO ADESSO?
INI-ZIAMO SUBITO, ALLO-RA!

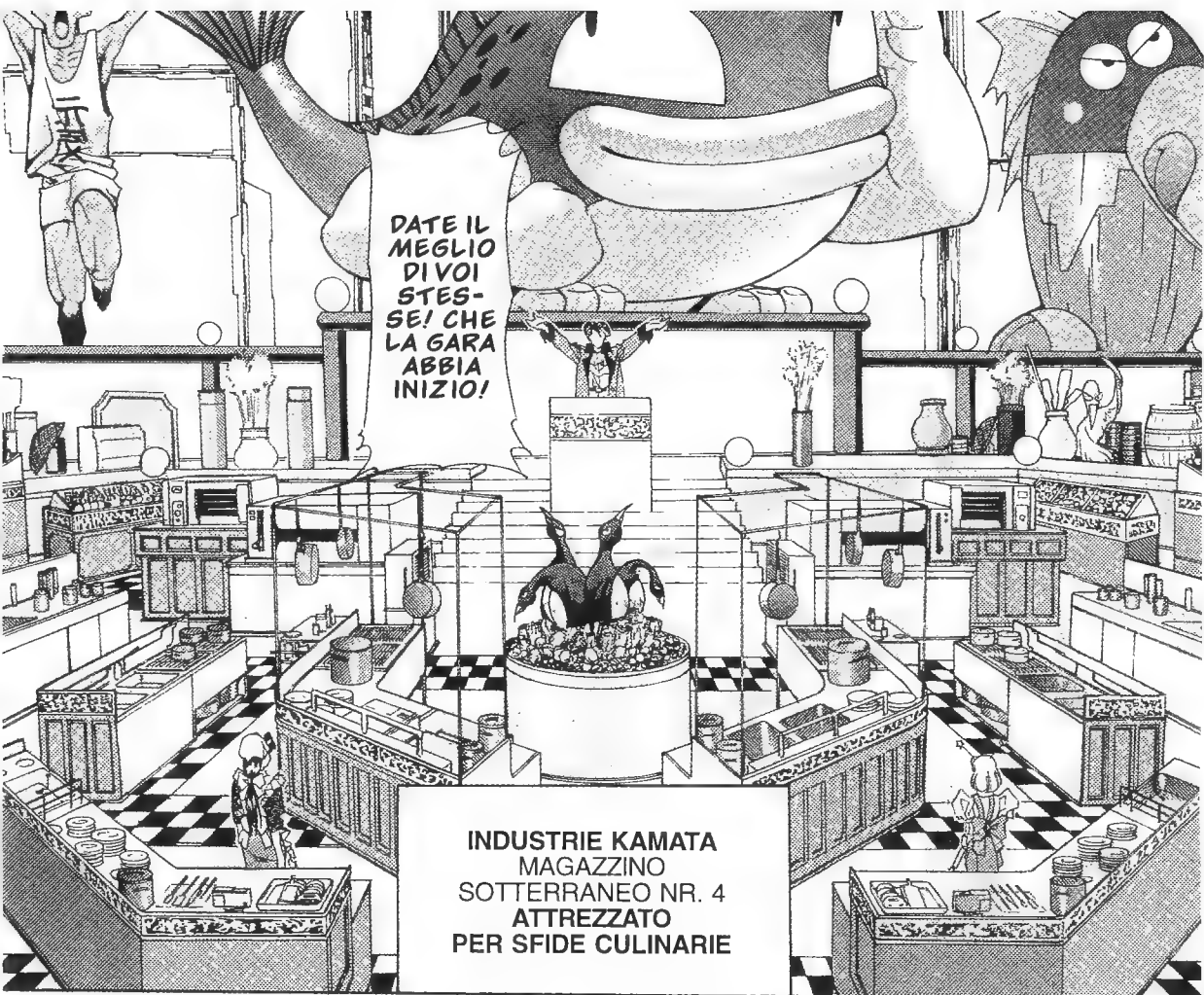
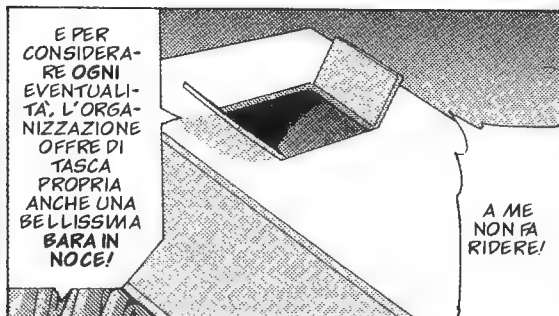
SE NON SBA-GLIO, QUE-STO...
AH, GIÀ... L'HO VISTO USARE IN TV, IN QUELLA TRASMIS-SIONE SUL CIRCO...

COME SI USA?
QUESTO E` UGUALE A QUELLO CHE TENEVA IN MANO QUELLA STUPIDA, VERO?
FERMA! QUEL COLTELLO DA CUCINA E` AFFILA-TO COME UN RASOIO!

AAAH!
...VA LANCIA-TO IN QUESTO MODO!
KRASH

UNA SETTIMANA DOPO, IL GIORNO DELLA SFIDA...

UN BENVENUTO A TUTTI, SIGNORE, SIGNORI E SFIDANTI...
SIETE TUTTI PRONTI PER LA GRANDE SFIDA? MOLTO BENE! E ALLORA VIA CON LA NUOVA PUNTATA DE "I PIATTI VOSTRI"!

DATE IL MEGLIO DI VOI STESSE! CHE LA GARA ABBIA INIZIO!

INDUSTRIE KAMATA
MAGAZZINO
SOTTERRANEO NR. 4
ATTREZZATO
PER SFIDE CULINARIE

TECNICA SEGRETA DELLA SCUOLA DI CHISATO!
SWISH
COLPO DELL'AF-FETTA VERDURE VOLANTE!
WHUPP
AAARGH!
THU THUNK

FLOP

ZACK

DAVVERO FORMIDA-BILE, SIGNORE E SIGNO-RI!

A-A-AIUTO...

UNO SPET-TACOLO DEGNO DEL CIRCO!

NIENTE MALE, LA NOVELLI-NA...

...MA E' TROPPO SFACCIATA!

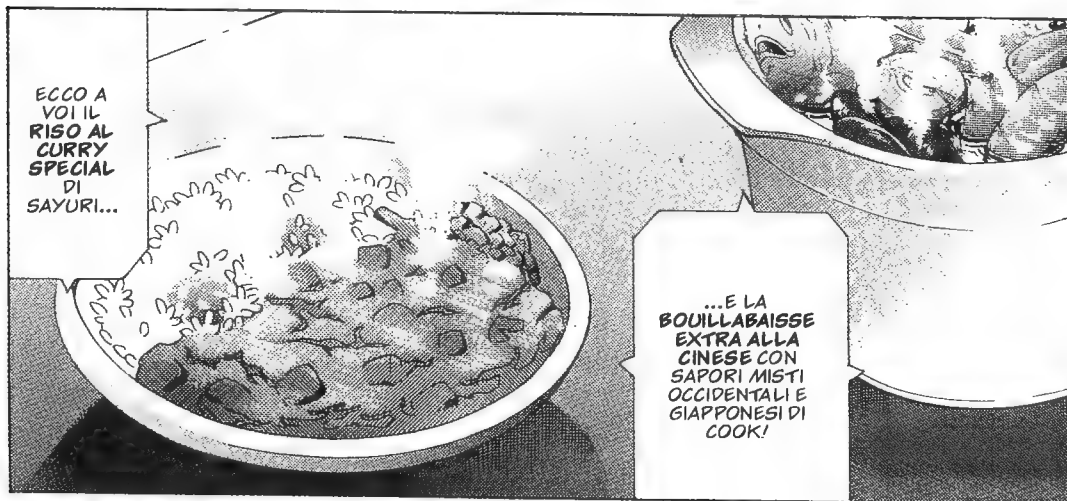
TECNICA SEGRETA DELLA SCUOLA COOK DE DEUX... COLPO DELLA DEA KALI!

KLACK

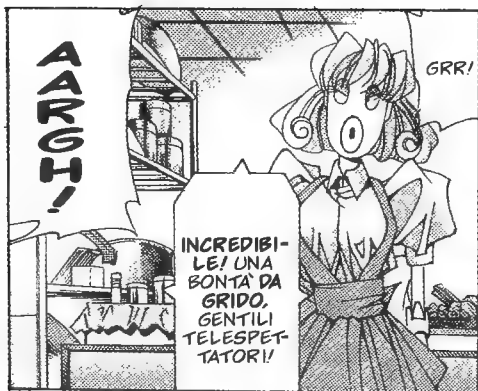
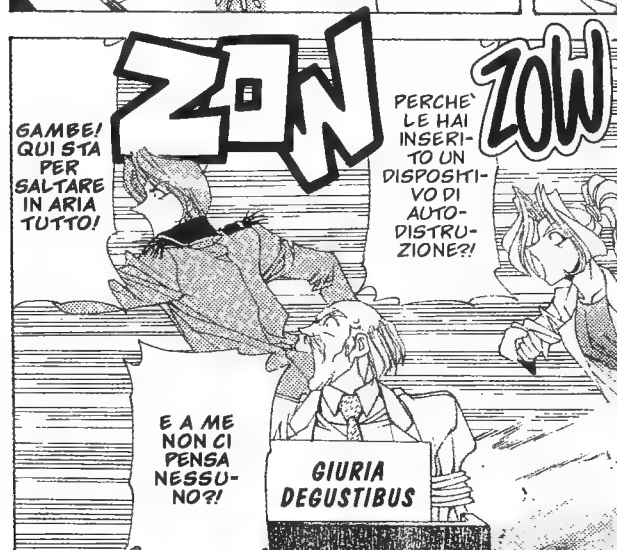
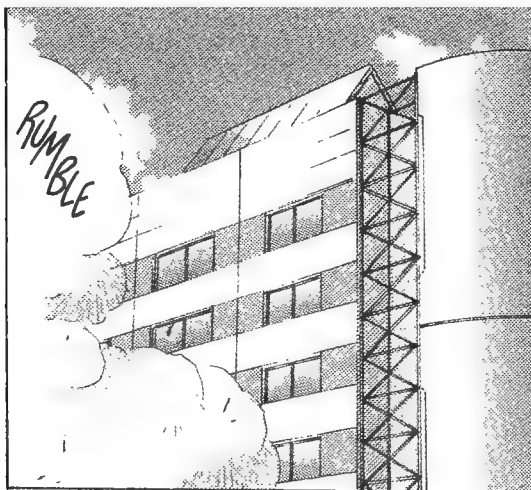
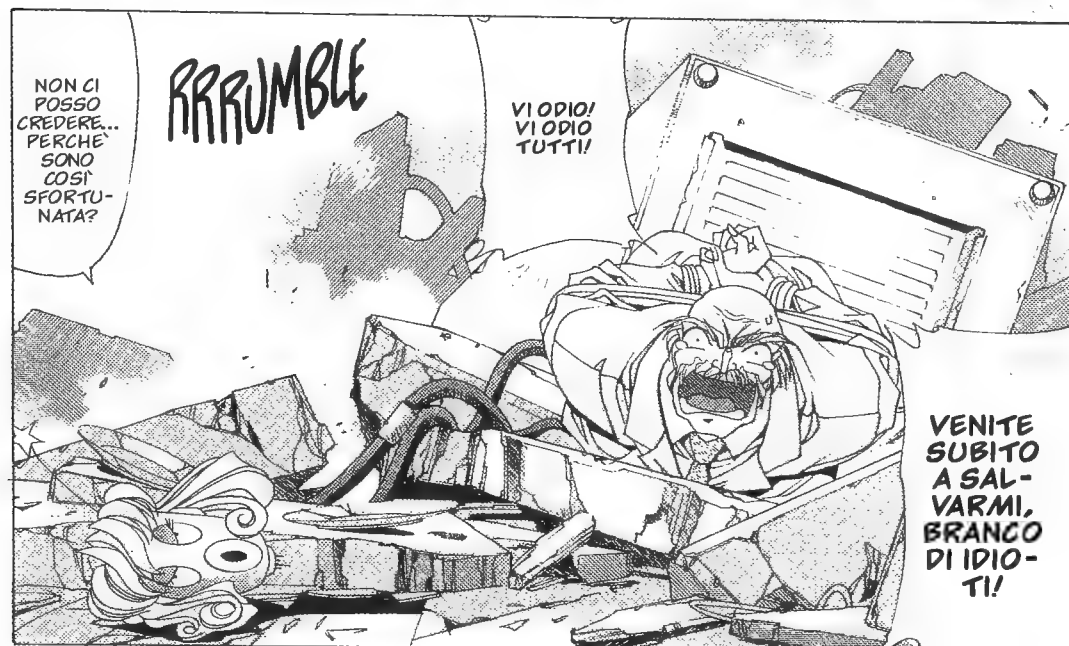
INCREDI-BILE! LE SOR-PRESE NON FINISCO-NO MAI!

TAC TAC TAC TAC

UNA TECNICA QUASI AI LIMITI DEL REGOLA-MENTO, MA DECISAMEN-TE GENIA-LE!

ORA TOCCA ALLA GIURIA! VIA AGLI **ASSAGGI!**
A QUANTO PARE, I PIATTI SONO PRONTI!

...E LA **BOUILLABAISSE EXTRA ALLA CINESE** CON SAPORI MISTI OCCIDENTALI E GIAPPONESI DI COOK!
ECCO A VOI IL **RISO AL CURRY SPECIAL** DI SAYURI...

OH, CHE BELLO... PROPRIO COME I PRIMI MOMENTI IN CUI ERO SPOSATO...
A-HA...
ECCO, DIRETTORE... APRA LA BOCCUC-CIA...

MMGH!

AARGH!
GRR!
INCREDIBILE! UNA BONTÀ DA GRIDO, GENTILI TELESPETTATORI!
IL MIO SARÀ SICURAMENTE PIÙ SQUISITO DEL SUO!
AVANTI! TUTTO DENTRO, SENZA FARE STORIE!
GLOB GLOB
GHBAHTA... BAHTA... VI PHEGHO...
GGGHRLLB!
COSA ?!
WROOH
MA CHE DIAVOLO È QUESTA ROBA?! È ASSOLUTAMENTE IMMANGIABILE, MALEDIZIONE!
N-NON È VERO..
NON POSSO CREDERE CHE IL MIO PIATTO SIA COSÌ CATTIVO...

QU-QUESTO SIGNIFICA... CHE HO PERSO?
ORA NON HA PIÙ ALCUN SENSO CONTINUARE A VIVERE!
DATE LE CIRCOSTANZE, SONO COSTRETTA AD AUTODISTRUGGERMI!
EHI! CALMA!
ASPETTA!
ON ON
GIURIA DEGUSTIBUS
ZON
GAMBE! QUI STA PER SALTARE IN ARIA TUTTO!
PERCHÈ LE HAI INSERITO UN DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE?!
ZOW
E A ME NON CI PENSA NESSUNO?!
GIURIA DEGUSTIBUS
IL DISPOSITIVO ESPLODERÀ FRA TRENTA SECONDI..
PSSH
PSSH
TUTTI DOVRANNO CONDIVIDERE IL MIO TRISTE DESTINO!
NOOOOOO!
ANCHE QUESTA VOLTA?!
BAKRAAM

CALM BREAKER - CONTINUA

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya
UNA GIORNATA
DI INTERPRETER

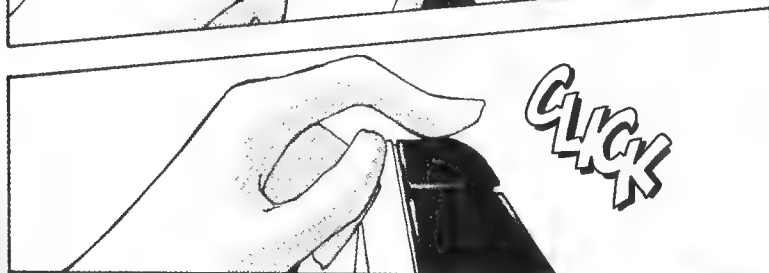
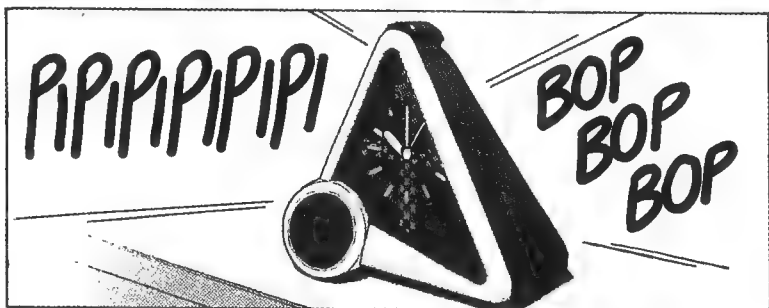
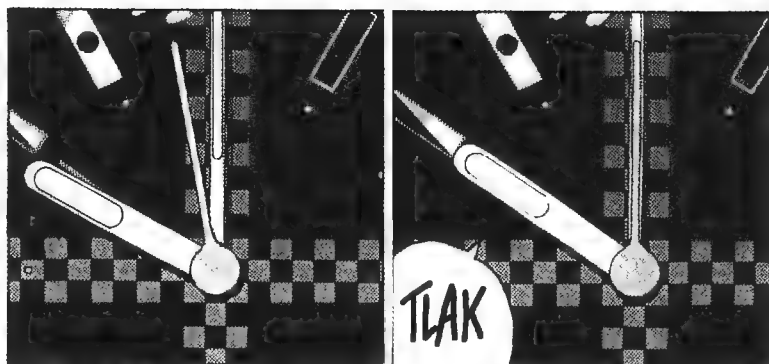
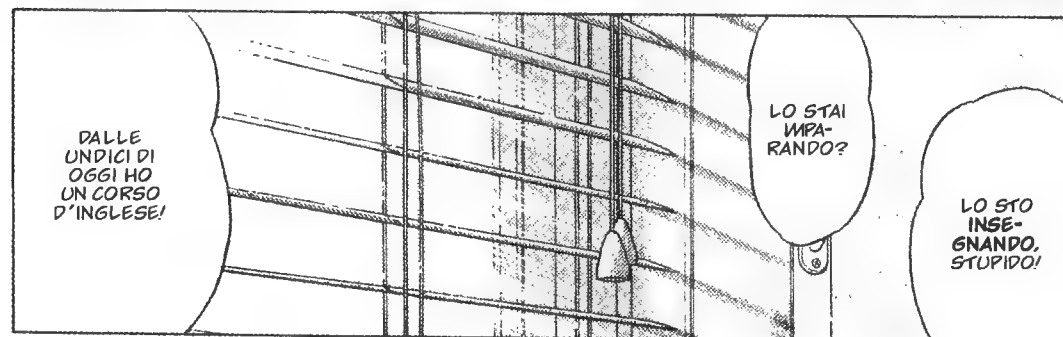
TLAK

PIPIPIPIPIPI
BOP
BOP
BOP

UFF...
DLENG
DLENG
DLENG

CLICK

MMM...

SIGH... DEVO PROPRIO ALZARMI...
FRUSH
DEVO ANDARE AL CORSO D'INGLESE... GLI STUDENTI MI ASPETTANO...
MMMH...
BENE!
PAFF
CHE TI SUCCEDE, INTERPRETER?
OH? NON TE L'AVEVO ANCORA DETTO? HO TROVATO UN LAVORETTO!
DALLE UNDICI DI OGGI HO UN CORSO D'INGLESE!
LO STAI IMPARANDO?
LO STO INSEGNANDO, STUPIDO!

UH?
BE', ALLORA CI VEDIAMO! QUANDO ESCI, CHIUDI BENE A CHIAVE!
THUM
MA...
EHI... CHE TI PRENDE, ORA?
CHE T'IM-PORTA? E DAI... SEI SICURA CHE NON TI VA, INTERPRE-TER?
NO, DAI... NON E' IL CASO... DEVO USCIRE!
L'ALTRA VOLTA HAI LASCIATO TUTTO APERTO...
AH...
MM... MA PROPRIO QUI...?
HMM...
...

D-DOVE? DOV'E?

SUL COLLO?!

UN SUC-CHIOT-TO?!

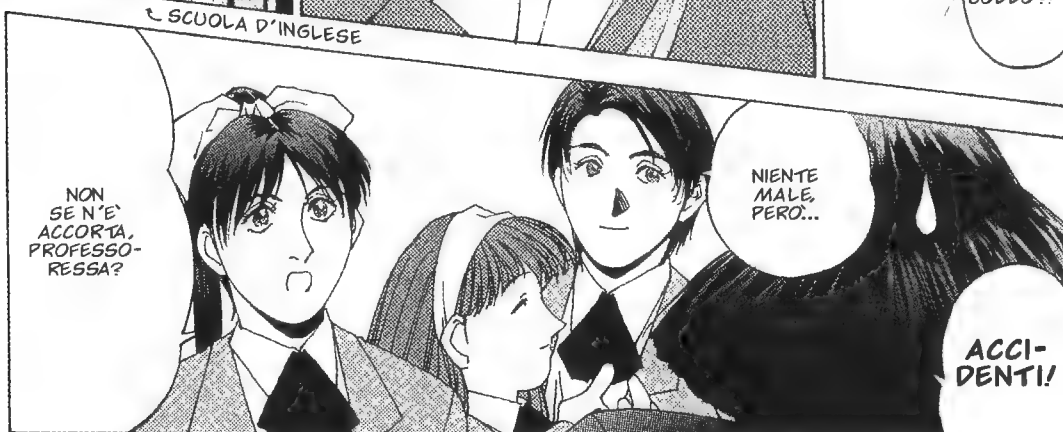
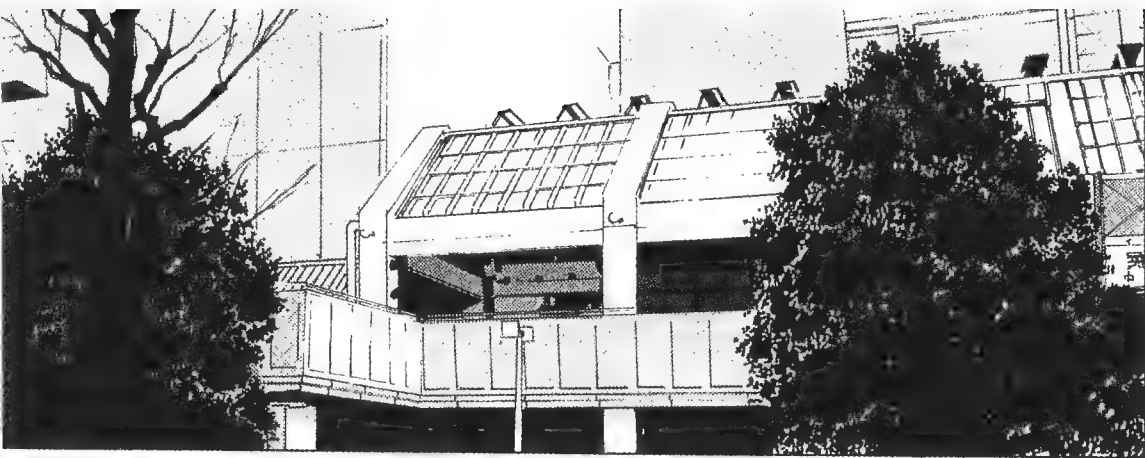
COSA?!

VOVA 英会話スクール

↖ SCUOLA D'INGLESE

NIENTE MALE, PERO'...

ACCI-DENTI!

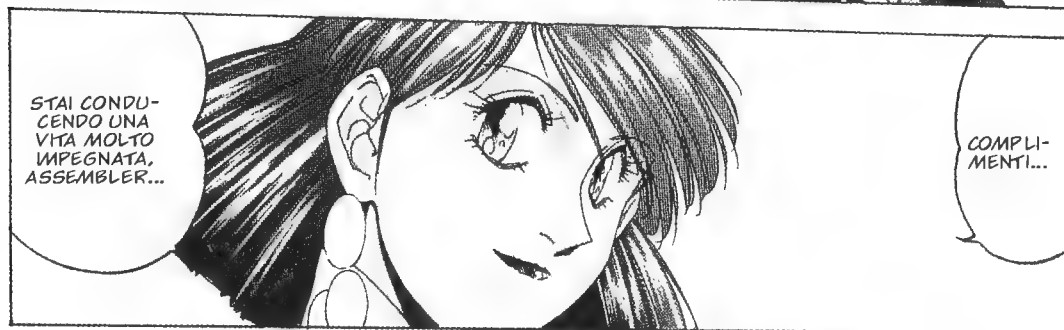
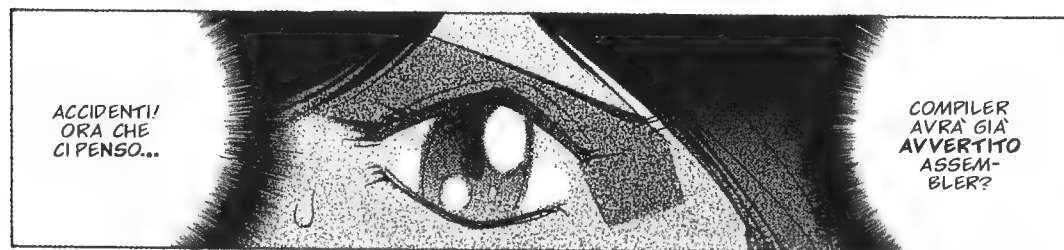
NON SE N'E' ACCORTA, PROFESSO-RESSA?

GNAM
OH!

ASSEMBLER...
MA È...

DA QUANTO TEMPO NON CI SI VEDEVA, ASSEMBLER! SEMBRA CHE ULTIMAMENTE TU NON PASSI MOLTO TEMPO A CASA...
GIÀ... PURTROPPO...

...IN QUESTO MOMENTO SONO NEL PIENO DEL TOUR, E HO MOLTI CONCERTI...
CASPITA...

IL TOUR DELLE **DRINK** FARÀ IL GIRO DI TUTTO IL GIAPPONE! NON LO TROVI **STUPENDO?**

SICCHÈ STAI CORRENDO DA UN CAPO ALL'ALTRO DEL PAESE...

COSA TI SUCCEDE, INTERPRETER? TI SEI FATTA SERIA!

COSA? OH, NIENTE DI SPECIALE, FIGURATI!

SAI, ASSEMBLER... ANCH'IO VORREI ASSISTERE A UN TUO CONCERTO! NON POTRESTI PROCURARMI UN BIGLIETTO?

LO FACCIO MOLTO VOLENTIERI! PURTROPPO, PERÒ, ME NE SONO RIMASTI SOLO PER L'ULTIMO CONCERTO A FUKUOKA...

PENSI CHE VADANO BENE LO STESSO?

VANNO **BENISSIMO!** ORGANIZZERÒ UNA BELLA **CAROVANA** CON NACHI, TOSHI, COMPILER E TUTTA LA GENTE CHE CONOSCIAMO!

TI VA?

CERTO! APPENA VEDO IL MANAGER, GLI CHIEDO SUBITO I BIGLIETTI!

GRAZIE, ASSEMBLER... ASPETTERÒ CON IMPAZIENZA LA DATA DEL CONCERTO!

ASSEMBLER? TI SENTI MALE?!
UH... ULTIMAMENTE MI CAPITA DI AVERE SPESSO LE VERTIGINI...
FORSE STO LAVORANDO UN PO' TROPPO...
ALLORA CI VEDIAMO, INTERPRETER...
ASSEMBLER... NON LO SAI ANCORA...
FRUSH

ACCIDENTI! DEVO FARE QUEL VERSAMENTO...

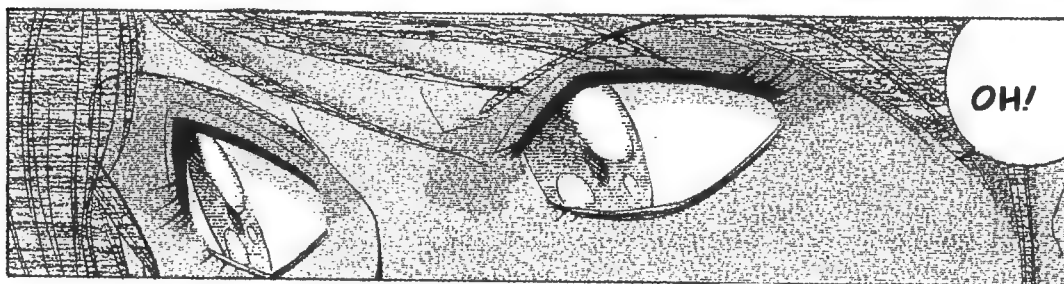
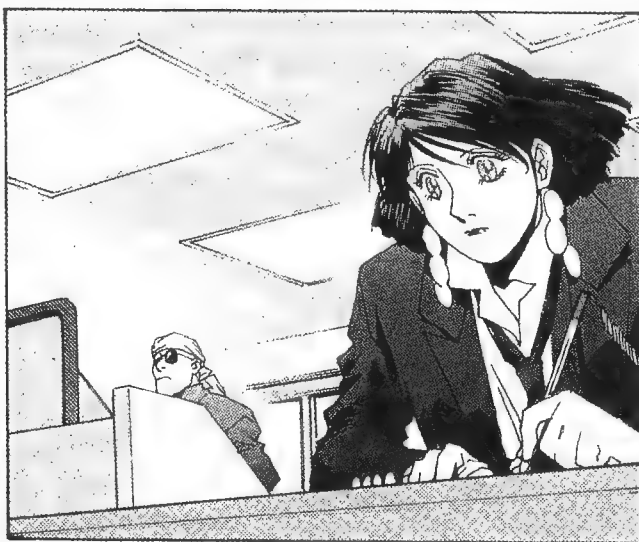
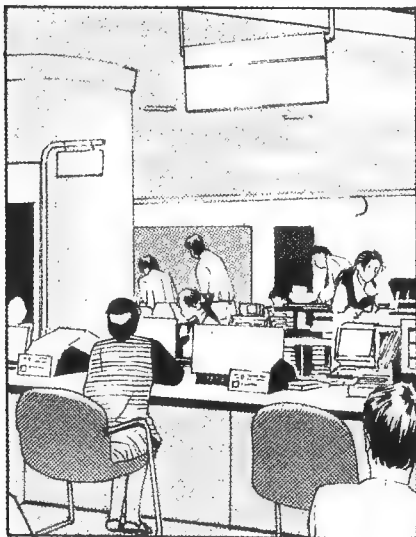
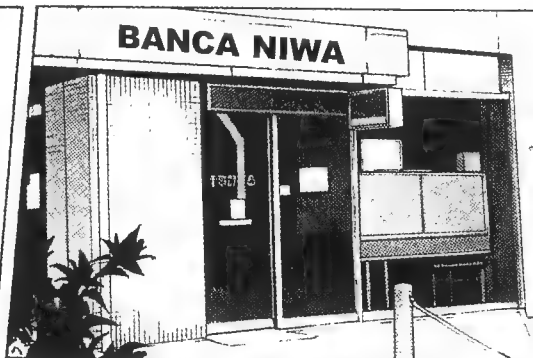
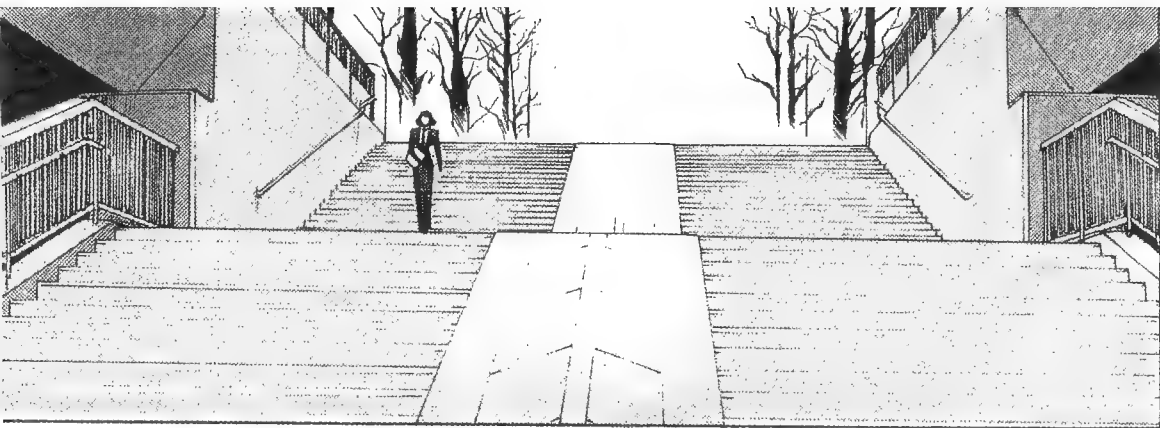
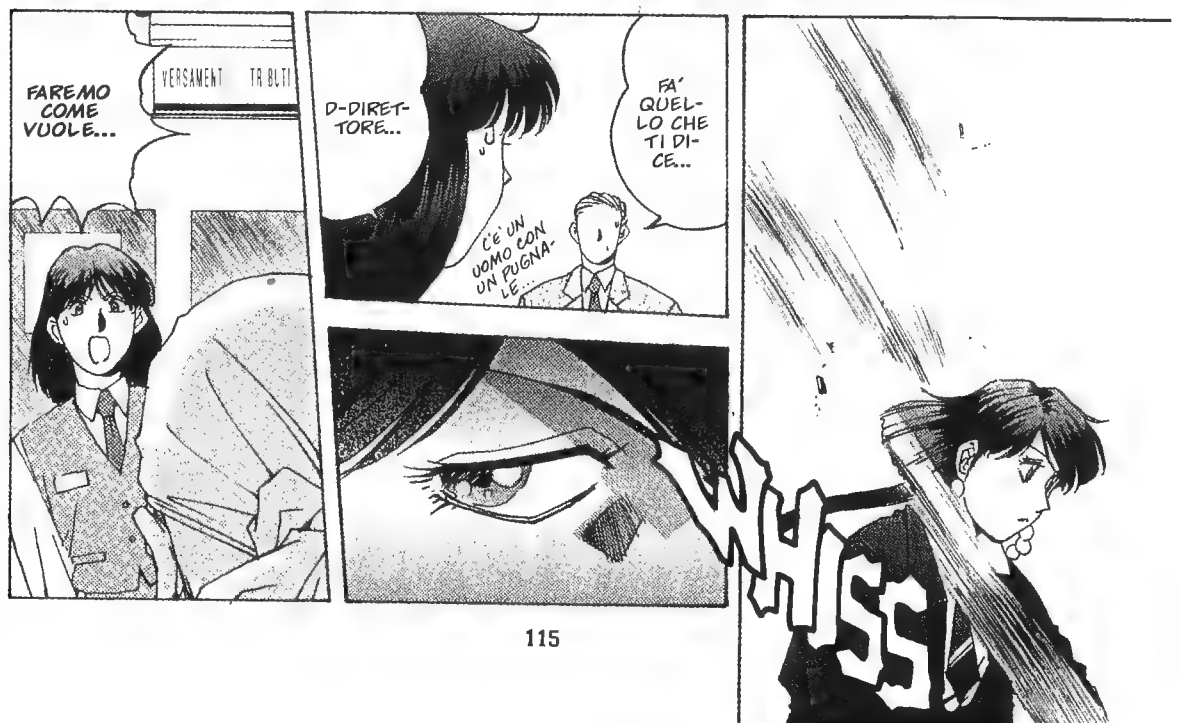
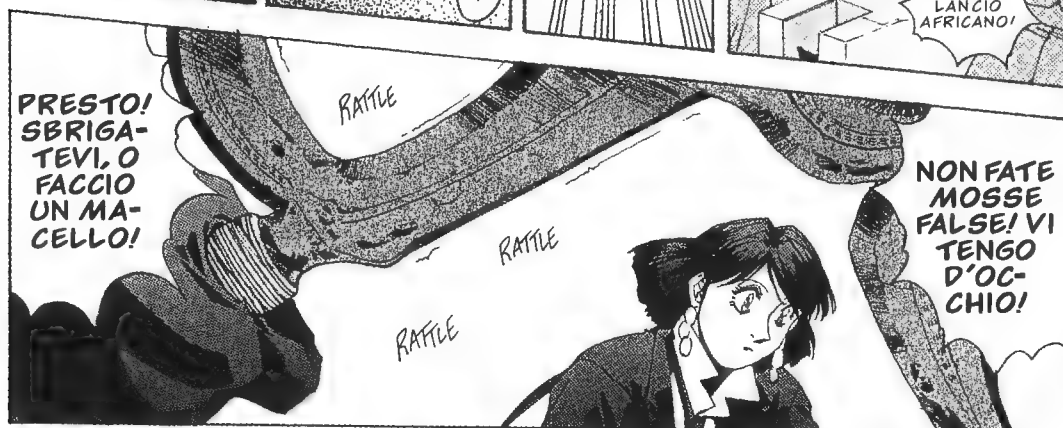
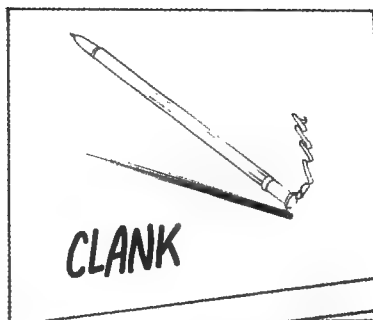
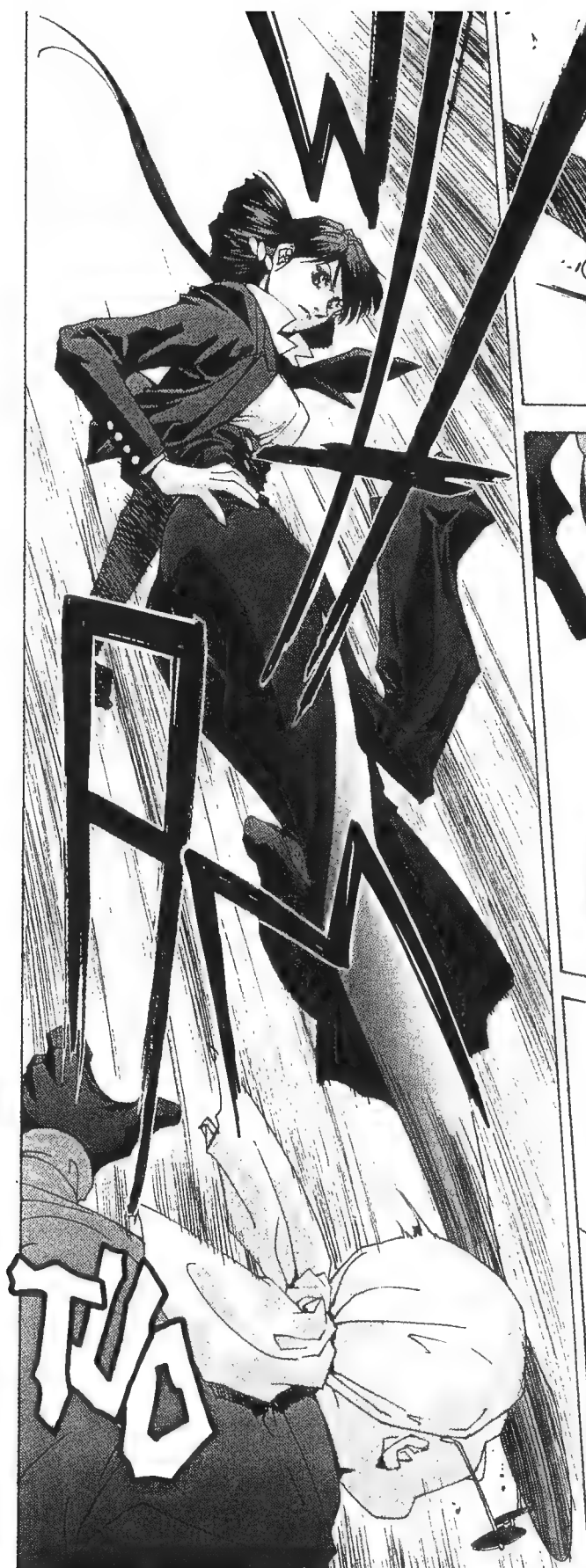
BANCA NIWA

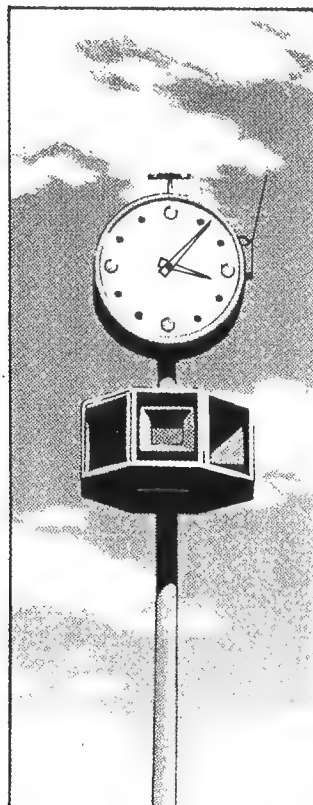
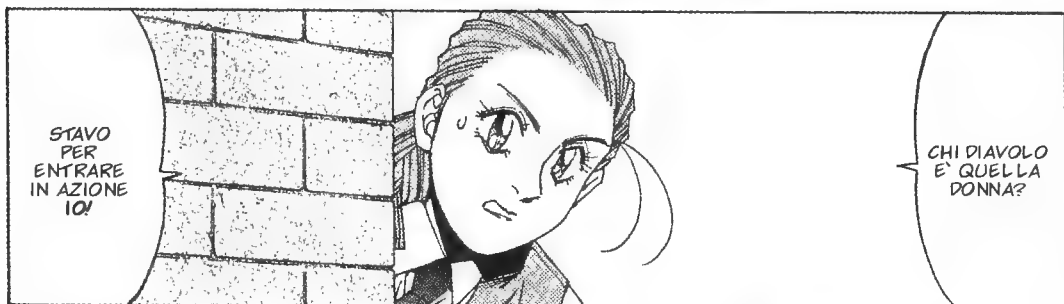
OH!

HANF!
HANF!
BLINK
HANF!
QUESTA È UNA RAPINA!
AAAH
UN PUGNALE DA LANCIO AFRICANO!

PRESTO! SBRIGATEVI, O FACCIO UN MACELLO!
RATTLE
RATTLE
RATTLE
NON FATE MOSSE FALSE! VI TENGO D'OCCHIO!

AHI!
TAK
FLOP
TUNK
CLANK
CHI DIAVOLO...?!

WHAM
TUMP
TUD
HUH...
TAK
IL VERSAMENTO E` A POSTO, GIUSTO?
COS...? OH, S-SI`...

GRAZIE MILLE, SI-GNORINA!
EHM...

CHI DIAVOLO E` QUELLA DONNA?
STAVO PER ENTRARE IN AZIONE IO!

168 ¥
185 ¥
BE', ORMAI E` ORA DI FARE LA SPESA PER LA CENA... POI TORNERO` A CASA...
DOMANI DEVO ALZARMI UN PO' PRIMA...

ACCI-
DENTI,
CHE
PESO...

FORZA!
SI TOR-
NA A
CASA!

GRAB

COS...?

MA...

?
MAMMA
MAM-MA...?
MA CHE DICI, PIC-COLA?
NON SONO LA TUA MAMMA! TI SEI CONFUSA?
MAM-MA...
TI HO DETTO CHE NON SONO LA TUA MAMMA...
PERCHE` CONTINUI A...
OH, MA CERTO! SI E` PERSA, POVERINA!
NON TROVA PIU` SUA MADRE... ACCIDENTI, CHE GUAIO!

PERÒ POSSIAMO FARE SUBITO **QUALCOSA!** ADESSO CE NE ANDIAMO SUBITO DALLA SIGNORINA DELL'UFFICIO INFORMAZIONI...
...E LE CHIEDIAMO DI CHIAMARE LA TUA MAMMINA CON L'ALTOPARLANTE!

MAMMA!

EHM...

SI È PERSA UNA BAMBINA...
INDOSSA UN CAPPOTTINO ROSSO...

VEDRAI CHE FRA UN PO' TUTTO ANDRÀ A POSTO...
LA TUA MAMMA ARRIVERÀ QUI IN POCHI MINUTI!

MAMMA!

SIGH...
FORSE LEI ASSOMIGLIA A SUA MADRE!

ALTRIMENTI NON CONTINUEREBBE A CONFONDERLA CON LEI...
STO INIZIANDO A CREDERLO ANCH'IO...

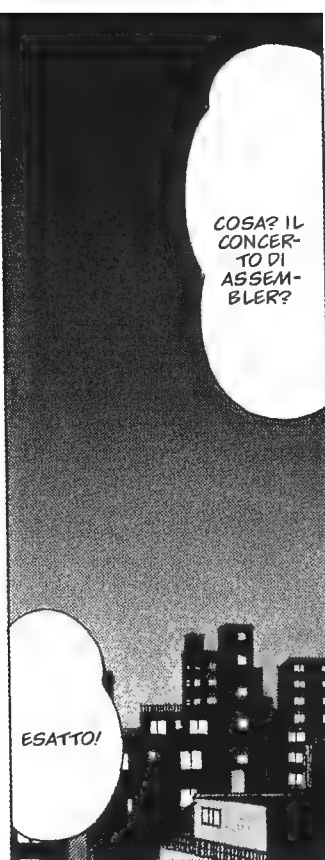
LA RINGRAZIO MOLTO, SIGNORINA! LE SONO DEBITRICE!
CIAO!
S-SI FIGURI...

MAI! PICCOLINA MIA!
TRUPPY TRUPPY
MAMMA!

MAI! DOVE TI ERI NASCOSTA, BIRICHINA?
MAMMA!

OH, BE'... TUTTO E' BENE QUEL CHE FINISCE BENE...
MI SCUSI...
S-SICCHE` IO ASSOMIGLIO A QUELLA..?

CRAA
CRAA
ACCI-DENTI... STA GIÀ FACENDO BUIO!
MEGLIO SBRI-GARSI A RIEN-TRARE!
CIAO, INTER-PRETER!

OH, COMPILER! SEI TU!
DA QUANDO IN QUA SI ENTRA IN UNA BOUTIQUE CON IL SACCHETTO DELLA SPESA?
E A TE COSA IMPORTA? NON VEDO DOVE STIA IL PROBLEMA!
GUARDA LÀ! SEMBRA CHE LA COMMESSA ABBIA DIFFICOLTÀ A RIVOLGERTI LA PAROLA...
FATTI GLI AFFARI TUOI!
E COSÌ SI INIZIA A **INVECCHIARE**, CARA LA MIA INTERPRETER...
VERAMENTE ABBIAMO LA STESSA ETÀ!

LO SAI BENE ANCHE TU COSA ACCADRA' FRA POCO AD ASSEMBLER...

...NON E' VERO?

NON CI PENSAVO... E' GIÀ PASSATO COSÌ TANTO TEMPO, DA ALLORA...?

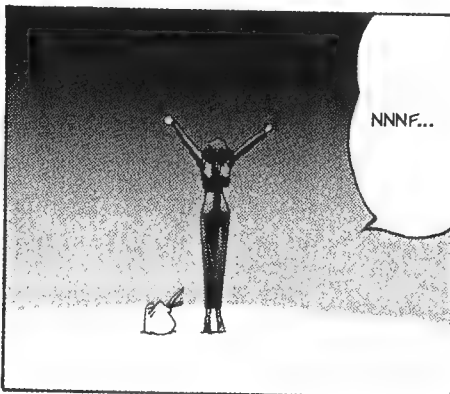
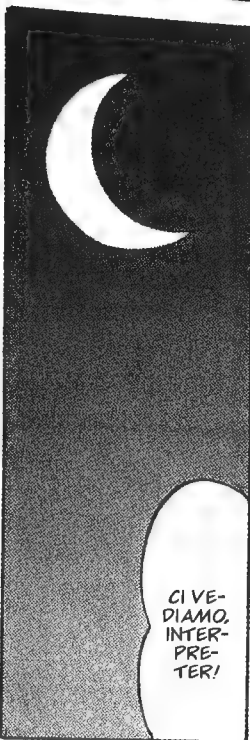
PROPRIO COSÌ!

ALLORA, PENSO PROPRIO CHE VERRÒ A VEDERLO... MAGARI ASSIEME A NACHI E TOSHI...

PENSO CHE SAREBBE CARINO, DA PARTE VOSTRA...

CI VEDIAMO, INTERPRETER!

SIGH...

NNNF...

E ANCHE QUESTA GIORNATA STA PER FINIRE...

EH EH...

ASSEMBLER OX - CONTINUA

MAGGIO
LA FOLLIA DI USHIO
TECHNO
MENSILE - LIRE 3.300
MAGGIO 1997
37
KAZUHIRO FUJITA
USHIO E TORA
LA FOLLIA DI USHIO
EDIZIONI STAR COMICS
TECHNO